#291 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED



Sea of Thieves

WWW.PU.NL
MAART 2018
BP € 4,95

WIE IS DE SNELSTE GAMER TER WERELD? • HUILEN ALS EEN KLEIN MEISJE BIJ MONSTER HUNTER: WORLD • INTERVIEW MET DE GROOTSTE BAD GUYS UIT DE GAMEWERELD • GOUD VOOR DRAGON BALL FIGHTERZ • BLOODBORNE ALS KAARTSPELLETJE

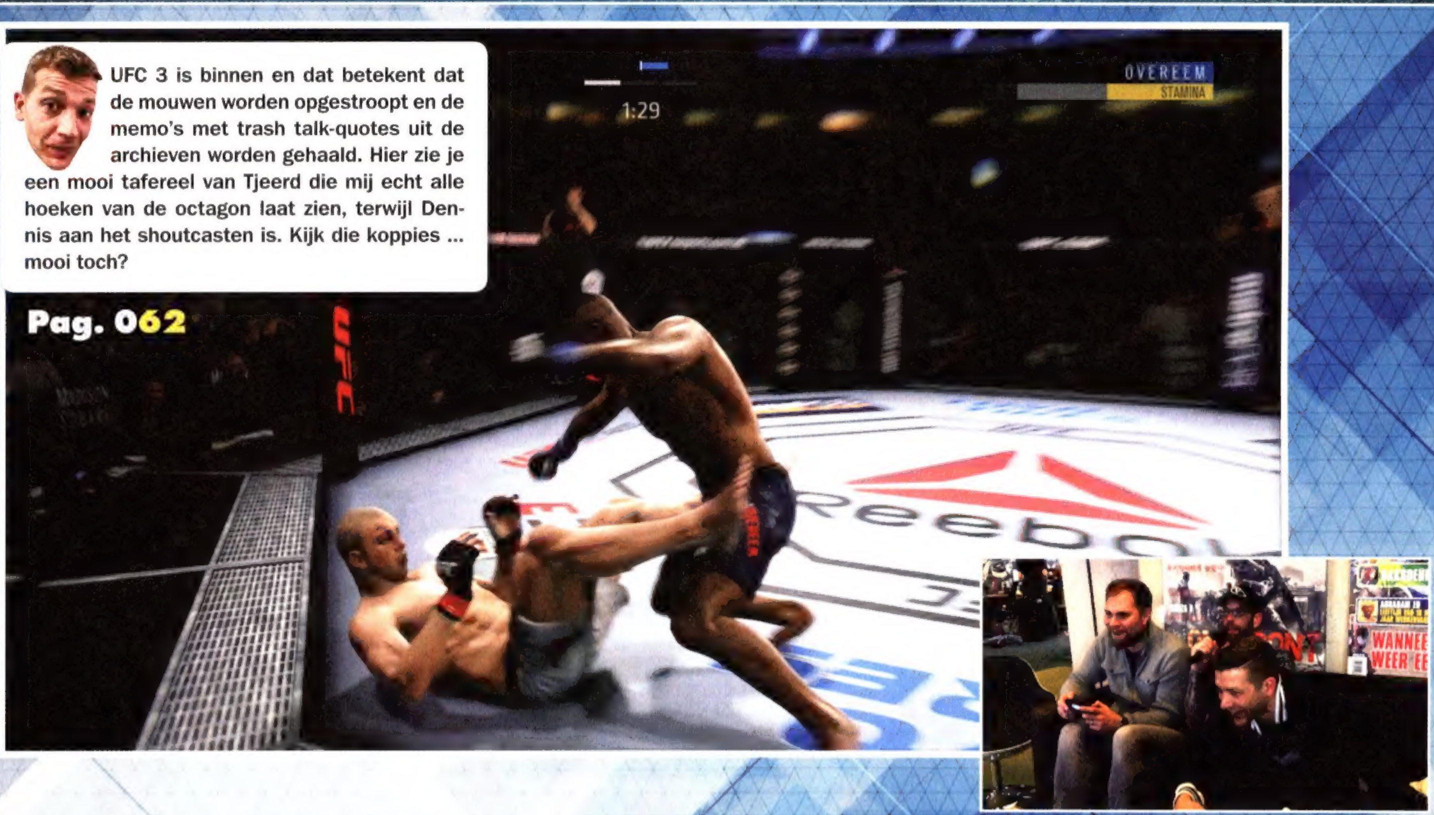
GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



IT'S ALL IN THE GAME

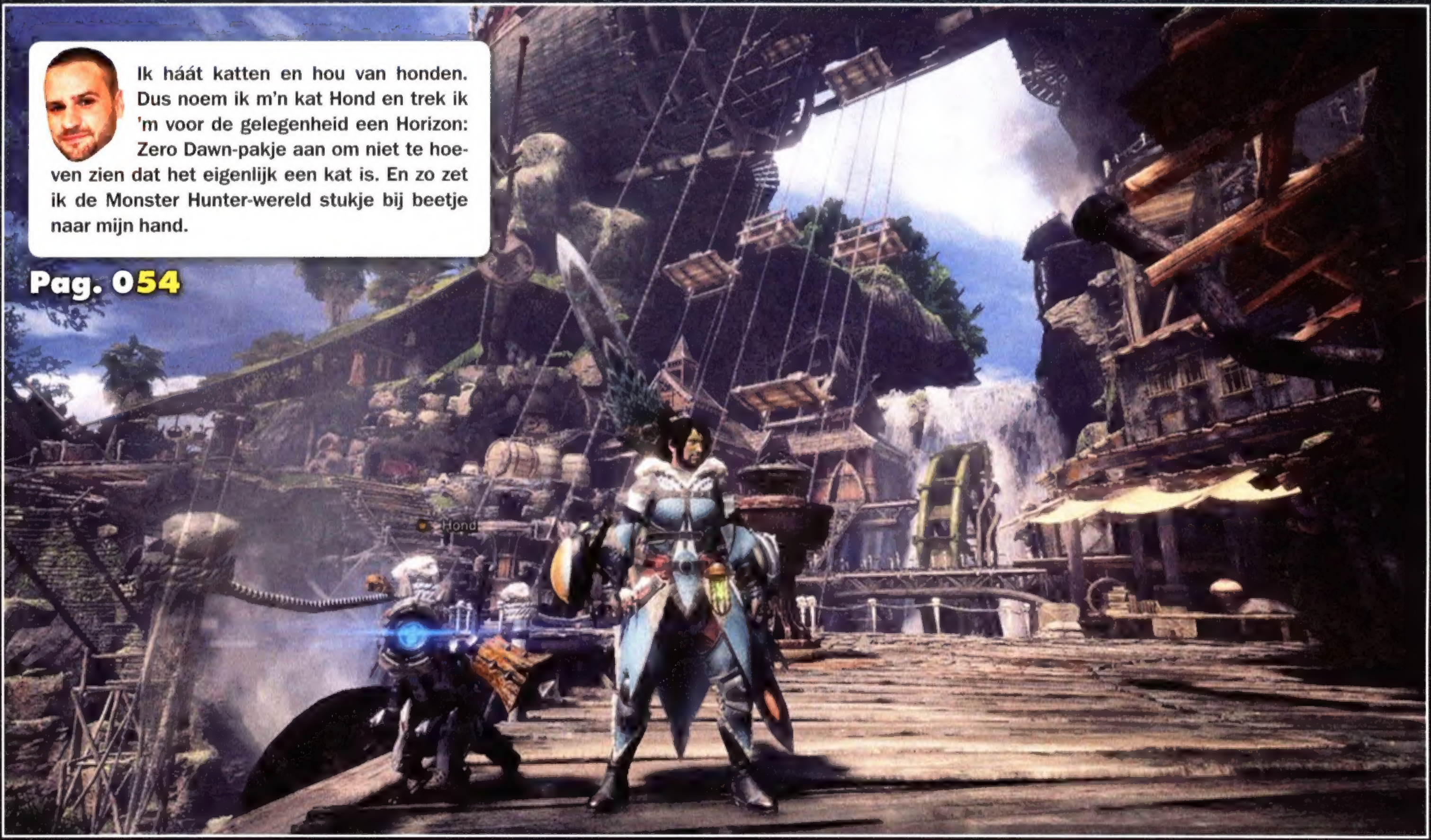
UFC 3 is binnen en dat betekent dat de mouwen worden opgestroopt en de memo's met trash talk-quotes uit de archieven worden gehaald. Hier zie je een mooi tafereel van Tjeerd die mij echt alle hoeken van de octagon laat zien, terwijl Dennis aan het shoutcasten is. Kijk die koppies ... mooi toch?

Pag. 062



Ik háát katten en hou van honden. Dus noem ik m'n kat Hond en trek ik 'm voor de gelegenheid een Horizon: Zero Dawn-pakje aan om niet te hoeven zien dat het eigenlijk een kat is. En zo zet ik de Monster Hunter-wereld stukje bij beetje naar mijn hand.

Pag. 054





Pag. 022



Pag. 024



Pag. 036



Pag. 054



Pag. 061

COLOFON
POWER UNLIMITED

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Matthijs Rooks*

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in één gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Wil je niet dat we je gegevens aan derden beschikbaar stellen? Dan kun je dat aangeven bij het invullen van je gegevens. Ook kun je opvragen welke gegevens wij van je hebben en ons verzoeken die te corrigeren of te verwijderen. Stuur daarvoor een mail naar: **klantenservice@reshift.nl** of bel op werkdagen tussen 10:00 uur en 14:00 uur: 023-5364401.

COVERVIEW

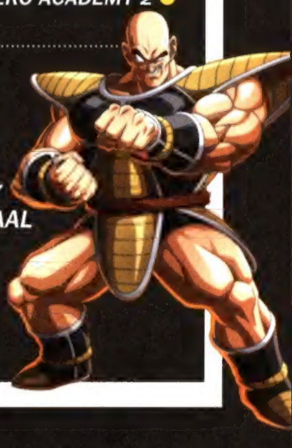
FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



DE REDACTIE

FUTURE PROOF



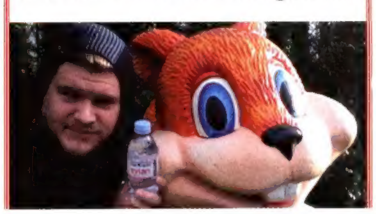
Het mooie van ons 'vak' is dat wij niet alleen games, maar ook tv's kunnen aanvragen om te 'testen'. Dat is dus precies wat ik heb gedaan, en twee weken geleden kwam daar plotseling een glimmend 65-inch oled-monster de redactie binnen gerold – ja, als je het doet, moet je het wel goed doen, natuurlijk! In no-time werd het slagschip uit de doos getrokken en aangesloten op de PS4 Pro, waarna onmiddellijk de nodige 4K-games werden geïnstalleerd.
Na wat oeh's en ah's werd er eigenlijk al snel niet meer omgekeken naar het zwarte gevaarte. Niet omdat we ondankbare honden zijn, maar omdat onze uitgever het een goed idee vond om een oude arcadekast in de gang te zetten, met daarop de game Tetris Plus 2 (World). Jawel, Tetris Plus 2 (World)! Het resultaat is dat er elke lunchpauze minimaal zes PU-redacteuren en stagiairs om deze kast staan te dringen, om elkaar af te troeven in de multiplayer-mode van deze prachtige titel. Eigenlijk best bizar: hebben we de nieuwste van de nieuwste games, de snelste game-pc's ... en nu dus ook een 65-inch 4K-oled-tv. Toch staan we elke dag minimaal een uur aan de sticks van onze Echo Base te sjorren. Mooi is dat. ● *Martin*



OLDSKOOL VERSLAVING

IEMAND MOET HET DOEN

Omdat Tjeerd het nodig vond een paar dagen in een ziekenhuisbed door te brengen, mocht Graddus in zijn plaats naar het legendarische Rare om de game Sea of Thieves nog eens stevig aan de tand te voelen. En aangezien Graddus al praktisch z'n hele leven een groot liefhebber is van alles wat Rare aan games uitbrengt (zie ook zijn Top 10 op pagina 50), was dat bepaald geen straf. Al was het maar omdat hij op het terrein van de Britse ontwikkelaar de nodige ouwe bekenden tegen het plastic lijf liep. Zo was de hardnekkige zuiplap Conker bijvoorbeeld maar wat blij dat Graddus een flesje zuiverend water voor hem had meegebracht!



Ed



Was deze maand ...

... een lang weekend op Vlieland. En denk maar niet dat dat op mijn leeftijd een gezapig tripje was, want de nachtelijke wandeling naar de plaatselijke vuurtoren was een ijzingwekkend avontuur. Ik gleed bijna uit op de houten trap!

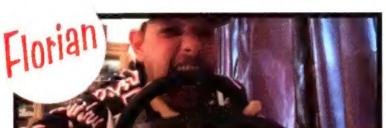
Jurjen



Speelde deze maand met ...

... Blinky in Mario Kart Arcade GP 2. Die game is door Namco gemaakt, vandaar dat dat rode Pac-Man-spookje erin zit. Blijft toch een beetje raar, Mario-karten op een niet-Nintendo-systeem.

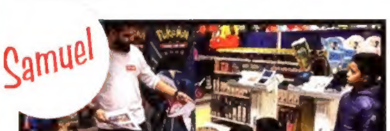
Florian



Deed deze maand ...

... mee met een online tournament van een paar dagen lang in GT Sport! Ik verneukte het alleen meteen in de eerste race zo hard, dat ik het hele toernooi compleet kansloos was. Aaargh!!!

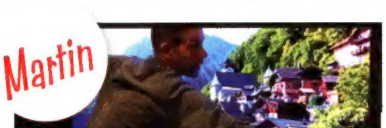
Samuel



Onderwees deze maand ...

... heel wat koters in de edele kunst die Pokémon heet. Met dank aan Nintendo dat mij vroeg hen te representeren als Pokémon-expert!

Martin



Regelde deze maand ...

... een nieuwe tv voor op de redactie. Ja hoor, 65 inch schoon aan de haak – een flinke jongen dus. Die moet je natuurlijk wel elke dag effe knuffelen.

Ondertussen...

Ontdekte deze maand ...

... dat ik feilloos het accent van Pennywise de horrorclown uit It kan imiteren. Dit ben ik op de auditie voor het tweede deel. *We all float down here!*

Simon



Lag deze maand ...

... een paar dagen in het ziekenhuis. Het perfecte moment om de Switch eens een slinger te geven, en dat smaakte zeker naar meer! Zelda en Mario dan hè – met dat ziekenhuis ben ik wel klaar.

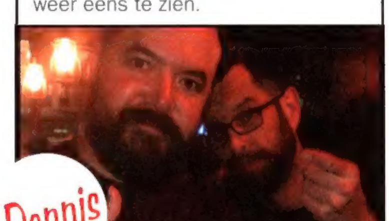
Tjeerd



Kwam deze maand ...

... een oude bekende tegen: niemand minder dan oud-Gameking Dennis de Bruin! Inmiddels werkt ie alweer een tijdje als pr-manager bij 2K Games, maar het was tof hem weer eens te zien.

Dennis



JJ



Schafte deze maand ...

... wat shirts aan van mijn fitnessheld CJ Fletcher. Ik sta dan ook geheel achter zijn motto 'fuck average!' Een game die een mager zeventje krijgt ga je toch ook niet kopen?!

Eelko



Kocht deze maand ...

... een 'nieuwe' auto. Al sinds ik ooit de game Driver speelde, wilde ik ook een vieze, ouwe, vierkante, blubberende Amerikaan. Mét spatlappen! En daar ben ik dus eindelijk in geslaagd.

Wouter



Was deze maand ...

... in de ban van Monster Hunter World. En dat heeft niets te maken met het excellente tripje dat de uitgever organiseerde naar Dierenpark Amersfoort, waar ik de tv-boswachter Arjan Postma ontmoette. Nee, ik ben een objectieve journo!

Wordt vervolgd ...

OUDERWETS BIJBEUNEN

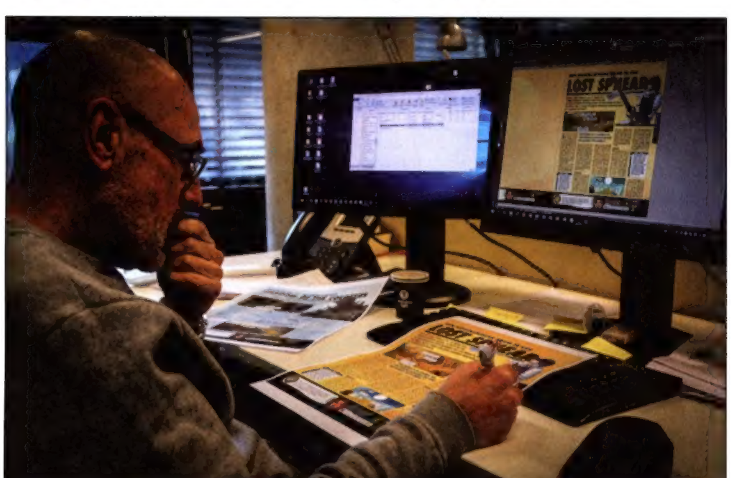


Zolang je geen dikke tournaments wint, word je ook niet rijk van gamen. En van blaadjes maken al helemaal niet. Daarom voelden Tjeerd en Martin zich min of meer genoodzaakt een keertje bij te beunen in een callcenter. Of nou ja, het is meer dat ze ándere callcenters beoordelen. Waarom? Voor de videorubriek Ranking the Helpdesk natuurlijk! In de laatste afleveringen vragen onze doortastende belbeulen zich af waar de nieuwe, onbestickerde doos van de SNES Classic Mini blijft die hen was beloofd. Nou mensen, dat werd me toch een avontuur ... Gaat dat zien!

NU AL OVERSPANNEN!



Tja, Ed had hem er al een beetje op voorbereid, maar Eelko kwam er deze maand op hardhandige wijze achter dat bijna alle PU-redacteuren steevast hun deadlines missen. Gelukkig was Ed er nog om dat stelletje baklappen er stevig van langs te geven, zodat alle verhalen toch nog net op tijd binnenkwamen.



GROENE GAMEVINGERS



We willen al een tijdje een PU-goudvis op de redactie. Onze uitgever heeft echter niet het idee dat we fatsoenlijk met zo'n beest kunnen omgaan, dus hebben we eerst een plant op de redactie gekregen. Als we deze plant daadwerkelijk een halfjaar in leven kunnen houden, krijgen we een goudvis – yay! Onze plant kleurt na twee weken wel al een beetje bruin op de puntjes ...

UIT DEN OUDEN DOOSCH

In dit nummer interviewt JJ Rudy van Buren (pag. 40/41), vermoedelijk de snelste en in ieder geval de beste sim-coureur van Nederland. Ooit had ik het idee zelf ook een aardig rondje te kunnen rijden als ik racegames speelde, maar dat is best alweer een tijdje geleden. In 2015 schreef ik m'n laatste artikel op dat gebied en had ik mijn laatste perstripje. Waarom? Gewoon, omdat ik m'n skills niet meer toereikend vond.
Ook op de jetski kan ik er niet veel meer van bleek deze maand (pag. 51), maar in mijn rubriekje Gamen met Ed is dat niet echt een bezwaar, toch?
Ach, we worden allemaal een dagje ouder, en bladeren steeds vaker door de pagina's van ons verleden ... Jezus, nou klink ik dus echt als een bejaarde. Sorry.
ED



Power Spy

- Samuel ging deze maand naar Frankfurt om een vroege versie van Metal Gear Survive te spelen. En hoewel ie van achter onder andere Hubner heet, is de combi van Sam en Duitsland niet echt top.

- Zeker omdat ie op de terugreis in een 'curry worst case scenario' terechtkwam. Vanwege het verorberen van zo'n heerlijke Duitse worst was hij namelijk wat aan de late kant om de trein te halen.

- Zo snel z'n korte beentjes hem konden dragen, holde hij naar de trein, waarbij hij zich onderweg nog langs een paar Duitsers moest wurmen.

- Dat kon niet iedereen waarderen, en Samuel kreeg in volle vaart een duw mee van een chagrijnige oostbuurman, waardoor hij over het perron werd gelanceerd en recht op z'n bakkes belandde.

- Samuel werd zo witheet van deze schofterige actie dat ie die natte scheet met vingers trakteerde op een flinke fluim in z'n gezicht. Slaan ging niet, omdat ie z'n handen vol had, en hij moest nog steeds de trein halen.

- Om alsnog extra verhaal te halen, heeft onze mini-Chorizo een Krautfunding-campagne gestart om de naam van deze Duitser te achterhalen.

- De Powerspy heeft nog wel een tip voor Samuel: neem een kijkje in de deelnemerslijst van de Duitse Kampioenschappen Dwergwerpen; die gast heeft zich door deze actie namelijk rechtstreeks geplaatst.

- Johnny doet natuurlijk al jaren de vormgeving van Power Unlimited, maar nam deze maand eindelijk eens de tijd om zich wat meer in zijn werk te verdiepen.

- Omdat Johnny niet van het halve werk is, kocht ie een PS4 Pro met een lading aan games en sloot zich voor een paar uur op. Tenminste, dat was de bedoeling.

- Die gast was vervolgens bijna twee weken niet te bereiken, en toen de redactie wat van hem hoorde, vroeg ie alleen wat hun PlayStation-accounts zijn, om vriendjes te worden. »

OPUNIE

JE PERSONAGE UITBOUWEN; JE MOET HET MAAR WILLEN

100% JJ 

Elk mens heeft een geheel eigen karakter en een unieke mentaliteit, en dat heeft natuurlijk zo zijn voor- en nadelen.



Ik ben bijvoorbeeld op het autistische af gedisciplineerd (mis al dertig jaar geen week fitness, ik heb nooit een tekst te laat ingeleverd en heb nooit rood gestaan op de bank), afstandelijk (ik haat chit-chat en feestjes, maar als ik met iemand bevriend raak, kan diegene 100 procent op me vertrouwen) en op een leuke manier (vind ik) onvolwassen (ik woon nog steeds in mijn eerste woning, lig elk weekend tot 12 uur in mijn bed en doe alleen waar ik zin in heb). Minder positieve trekjes? Zat. Ik kan bijvoorbeeld erg slecht tegen mijn verlies (van kids wil ik ook winnen: fuck leeftijd), ik ben lui als het gaat om dagelijkse klusjes (ik doe alleen waar ik zin in heb) en ik heb het geduld van een bibberhondje op speed. En dat laatste trekje breekt me steeds meer op in een genre dat ik met de dag leuker ga vinden: de openwereld-RPG.

> "Als ouders eens wisten hoe gevaarlijk dit soort games zijn, zouden ze ze nooit onder de kerstboom leggen."



Senator Kevin Ranker houdt niet van games met lootboxes.

Grinden

Eén ding is namelijk belangrijk in dat genre, en dat is je personage levellen, hem of haar sterker maken. En dat kun je maar op één manier doen en dat is door te grinden. Anderen zullen het wellicht 'exploreren' of 'leuke dingen doen in de wereld' noemen, maar ik vind het tergend grinden. Al die repeterende, nutteloze sidequests die je moet afwerken omdat je personage anders niet is opgewassen tegen de vijanden in de volgende hoofdmissie ... Pffff.

Laatst liep ik weer keihard met mijn ongeduldige kop tegen die beperking aan. Ik had Assassins Creed: Origins weten uit te spelen (hoofdverhaal) zonder maximaal te levellen. Op een of andere manier was ik erin geslaagd vijanden die stukken sterker waren de baas te zijn. Bijvoorbeeld door veel battles te paard te doen. Het ging allemaal erg moeizaam en traag. Maar beter dat, dan mijn verlies erkennen en eerst uren suffe sidequests te voldoen, zodat de strijd makkelijker wordt. Zie hier de mix van goede en slechte eigenschappen. Niet willen doen wat ik niet tof vind (grinden), maar wel de discipline hebben om de moeilijke weg in te slaan. Logisch, want dat niet doen, is voor mij verliezen. En daar heb ik een pesthekel aan.

Dikke bult

Maar toen ik met mijn level 28 de nieuwe AC DLC wilde spelen, werkte dit trucje niet meer. Ik kwam geen steek verder. Hoelang ik ook op mijn knol bleef zitten. Dus moest ik met pijn in mijn hart toegeven dat grinden een vereiste was. En dus twee keer zo kut grinden omdat ik nu in de 'oude game' moest gaan rondlopen. Eigen schuld, dikke bult.

Hopelijk een wijze les voor de volgende keer. Hoewel ik bang ben dat ik met mijn koppigheid straks weer gewoon de moeilijke weg zal kiezen.

BRENG MAAR TERUG, DIE GBA!

Nu thirdparty-bedrijven met de SmartBoy en Super Retro Boy de oude Game Boy een soort nieuw leven inblazen, realiseert Jurjen zich dat hij helemaal niet op die terugkomst zat te wachten. Op die van de GBA daarentegen ...

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Natuurlijk, uit nostalgische overwegingen zou ik games als Tetris, Super Mario Land en Gargoyle's Quest best nog eens willen spelen. Eventjes. Maar niet veel langer dan tien minuten. Dan zijn mijn nostalgische verlangens wel weer bevredigd en ga ik me ongetwijfeld ergeren aan het gedateerde beeld (monochrome) en geluid (bliep-bliep-bliep). Van mij hoeft Nintendo dus geen Game Boy Classic uit te brengen. Doe dan maar meteen een Game Boy Advance-classic.

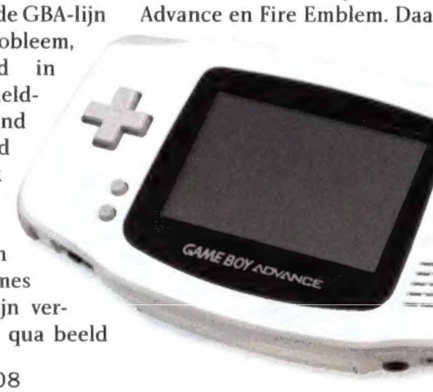
DS

Toen de Nintendo DS in 2005 verscheen, zou dat nog een alternatieve lijn worden, náást de Game Boy Advance-lijn van Nintendo. Maar die DS werd zo waanzinnig populair dat Nintendo domweg met de GBA-lijn is gestopt. Geen probleem, want verdeeldheid in Nintendo's handheldmarkt had niemand blij gemaakt of goed gedaan. Maar ik denk dat veel mensen inmiddels een beetje zijn vergeten welke geweldige games er voor de GBA zijn verschenen. En dat ze qua beeld en geluid tegenwoordig nog meer dan acceptabel zijn.

Dag Switch!

Neem de geweldige turnbased-gevechten van Advance Wars, Final Fantasy Tactics Advance en Fire Emblem. Daar zou ik vandaag de dag ook zo weer in kunnen verdwijnen. Net als in de geweldige 2D-actie-platformers 'zoals ze tegenwoordig niet meer worden gemaakt', waaronder drie Castlevania's en twee Metroids.

Pleur die games allemaal op een gloednieuw GBA-Classic-systeem, doe er wat leuke RPG's bij (Golden Sun, Mario & Luigi en Final Fantasy IV), rond het af met wat Zelda en Mario en je hebt zo'n beetje het beste classic-systeem dat je maar kunt wensen (temeer omdat ie handheld is en je dus niet zit met de tv-aansluitingen en de veel te korte controllerkabels van de NES Classic en SNES Classic). Echt, ik zou er zelfs mijn Switch voor thuislaten!



TIEN JAAR DUTCH GAME GARDEN: GEFELICITEERD!

Onlangs bestond de Dutch Game Garden tien jaar. Tijd voor een feestje, waar Jurjen uiteraard aanwezig was. Niet alleen voor het gratis bier, maar ook om met oprichter JP van Seventer over de successen van de DGG te kletsen.

De afgelopen tien jaar heeft de Dutch Game Garden op verschillende locaties ruim honderd Nederlandse game-

> **"We zijn er klaar voor als we straks ook echt wat aan eSports kunnen verdienen!"**



Chief strategy officer Bryan Healy van Gfinity houdt de moed erin.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

ontwikkelaars gehuisvest, waaronder Vlambeer, Ronimo Games en RageSquid. Gevraagd naar de beste games die met hulp van de DDG tot stand zijn gekomen, kan JP dan ook makkelijk een lijstje opdreunen: "Swords and Soldiers, Reus, Supercratebox, Metrico, Fingle, Awesomenauts, Ridiculous Fishing, Burning Rubber, Action Henk, Marauders, Renowned Explorers en de Tovertafel, bijvoorbeeld."

Kennis is macht

Volgens JP ging het daarbij niet alleen om huisvesting; de DGG speelt ook graag een rol bij het delen van kennis en netwerk. "Zo hebben we sinds 2009 ruim 90 netwerklunches georganiseerd om vraag en aanbod bij elkaar te brengen. Met het evenement Indigo hebben we over een periode van acht jaar ruim 250 gameprojecten van eigen bodem gedemonstreerd aan publiek en industrie in binnen- en buitenland. In 2017 hadden we op Indigo nog vier mensen van Steam/Valve op bezoek die we wilden koppelen aan Nederlandse ontwikkelaars. En zo gaan we in de toekomst onze lijnen verder uitleggen in het buitenland. Door investeerders aan te trekken, willen we zorgen voor meer AAA-studio's in Nederland, om zo een gezonde mix tussen kleine en grote bedrijven te creëren." Natuurlijk is de afgelopen tien jaar ook weer niet álles goed gegaan. JP: "Persoonlijk dieptepunt? Nou, ergens in 2013 was Markus Person, oftewel Notch van Minecraft, bij ons op de gameborrel. En dat hoorde ik dus pas een dag later."



HOEZO 'SORRY'?

We horen het de laatste tijd steeds vaker: developers die zich in interviews verontschuldigen voor bepaalde 'fouten' in een game.

Bungie deed het bijvoorbeeld zo'n beetje elke keer als er een nieuwe scheet werd gelaten in Destiny 2, en ook DICE komt steeds weer met zalvende woorden als het gaat om hun Star Wars: Battlefront II. De laatste keer was afgelopen maand, toen ze aankondigden opnieuw aanpassingen te gaan doen om de 'fouten' die ze bij launch hadden gemaakt recht te zetten.

Ik word een beetje onpasselijk van dit schuldbewuste gedrag. Kijk, als de game in de basis gewoon goed en tof is, maar de servers blijken overbelast bij

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

de launch of je hebt een aantal nasty bugs, dan kun je prima je excuses aanbieden. Het idee achter de game en de uitwerking zijn immers legit. Gamers zullen je dat vergeven. Helemaal als je snel en oprecht communiceert. Zie PUBG of Arma, die beide buggy as hell zijn, maar gewoon gepruimd worden.

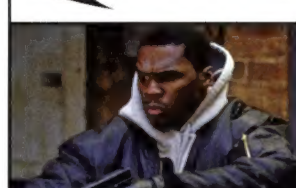
Nep

Bij games zoals SWBII en Destiny 2, waarover vanaf het prille begin onvrede bestond, en niet over kleine dingen maar over de basis van het spel (microtransactions, weghalen shaders et cetera), heeft de developer vanaf het begin bewust gekozen voor een bepaalde koers. Daar is niks mis mee, elke developer mag zijn eigen koers bepalen. Maar als gamers over die koers vallen en zelfs haten, dan is een excuus niet langer op zijn plaats. Dat voelt nep. Je hebt een keuze gemaakt en die was kut. En in beide gevallen kon je weten dat gamers hem niet tof vonden (al bij de beta's regende het klachten). Dus dan moet je ook niet miepen als er gezeken wordt. En kom ook niet aan met 'we luisteren'. Als je had geluisterd, had je immers beide games een jaar uitgesteld en compleet anders ingestoken. Maar blijkbaar staan jullie antennes verkeerd afgesteld of zijn jullie Oost-Indisch doof.





> **"Ik heb zeker interesse om nog een game te maken, maar dan moet het wel weer iets unieks worden."**



Rapper 50 Cent herinnert ons aan zijn twee games en vertelt dat we misschien nog een derde kunnen verwachten. Als ie dan wat meer als Blood on the Sand is en wat minder als Bulletproof, willen we die best eens spelen.

Power Spy

- Dus mocht de PU er deze maand wat afgeraffeld uitzien: het is allemaal de schuld van 69Johnny69-h4x0r.
- Graddus kwam laatst de redactie op met het idee om elke maand een potje tegen Tjeerd te gamen om daar dan telkens wat over te schrijven.
- Hij zag het al helemaal voor zich: elke maand schrijven over een ultieme zegereeks tegen zijn redactierivaal. Misschien met recht, want de afgelopen paar potjes FIFA die de twee speelden, werd Tjeerd genadeloos afgedroogd.
- Wat Graddus niet had voorzien, was dat ie na 10 minuten FIFA jankend met 3-0 af zou druipen, zeikend over de oneerlijke controller, verkeerde teams en de daadwerkelijke definitie van een jantje.
- Graddus start binnenkort inderdaad met een nieuwe rubriek: 'Graddus speelt random spelletjes', waarin er 'verrassend genoeg' met geen woord wordt gerept over deze afgang.
- Heeft Graddus, ondanks alles, toch wat gemeen met Wouter, want ook Wouter had grote moeite om Tjeerd te verslaan, deze keer in UFC 3.
- Aanvankelijk zouden Tjeerd en Wouter als duo de review van UFC 3 op zich nemen, maar gek genoeg had Wouter telkens 'geen tijd' om te spelen, zodat Tjeerd 'm toch alleen moest doen.
- Tjeerd vindt het zelf maar wat mooi. Hij roept nu telkens: "Het is zo stil aan de top, niemand kan aan me tippen!"
- Tja, dat heb je als je zo'n lange dromerige soepstengel bent; dan ben je waarschijnlijk de enige die het een klap interesseert.
- Pornhub heeft bekend gemaakt wie de allergrootste rukkers op consoles zijn. De meeste porno op consoles blijkt te worden bekeken door PlayStation-bezitters.
- Een grote opmars is er onder bezitters van de 3DS, waar een stijging van 110% te zien was. De vraag is natuurlijk of de twee schermpjes een beetje benut worden, en of er binnenkort een versie uitkomt met een wat dikkere stylus. »

Power Spy

● Vorige maand bleek dat Ed het gelamlul op de PU-redactie zat was en hij zijn werkzaamheden ergens anders in het pand voort ging zetten.

● Allemaal stoere praat natuurlijk. Ondertussen zag de Powerspy de eindbaas regelmatig rondsluipen op de redactie, stiekem een stapeltje PU's pikken en er dan weer vandoor gaan.

● Wat Poweroni daar nu precies mee doet, is een raadsel. Misschien bouwt ie een boot van PU's, heeft ie een eigen handeltje of mist ie het werk stiekem zo erg dat ie alsnog de volledige PU in elkaar draait.

● Wouter ging afgelopen maand naar een heus dinobos om Monster Hunter te spelen en te lullen met Arjen Postma, een of andere tv-boswachter.

● We hebben het hier dus over Wouter. Dezelfde Wouter die interviews met game-ontwikkelaars altijd ontwijkt alsof het een doos vol harige konten is, en die nu semi-giechelend vroeg WAT HET FAVORIETE DIER van Arjen was. I kid you not ...

● Het dinobos was volgens Wouter ook echt te gek, al vroeg hij zich af waarom er een enorme pot correctievloeistof in het park was gezet.

● Hij had niet door dat dat de T-Pex was.

● Eerlijk gezegd is dat niet zo gek, aangezien dit exemplaar tussen al die imposante dinosauriërs een nogal uitwisbare indruk maakte.

● Over dinosauriërs gesproken: er gaat de laatste tijd echt geen maand voorbij dat we in de Powerspy geen groots verhaal lezen over Ed en zijn eigen steiger.

● Je stelt je nu ongetwijfeld voor dat Ed in een kast van een huis woont, met een enorm jacht aan z'n tuin.

● Nou, dat klopt inderdaad: hij woont in een KEUKENkast van een huis, dat zo'n formaat heeft dat ie deze maand een stuk uit z'n muur moest zagen om z'n nieuwe bank naar binnen te krijgen. »

OPUNIE

MICROSOFT GOES NETFLIX

Een paar weken terug verraste Xboss Phil Spencer vriend en vijand door te melden dat vanaf heden alle exclusieve games op de Xbox One direct bij launch ook verkrijgbaar zijn via Xbox Game Pass.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

En dat betekent dat als je een halfjaarabonnement van 60 euro neemt en er twee exclusieve games verschijnen, dat je er eentje 'gratis' krijgt. Plus natuurlijk de toegang tot 100+ oudere thirdparty-games. Volgens mij kan dat weleens een kleine doorbraak zijn richting het tijdperk waarin we à la Netflix een maandelijkse fee betalen voor games. Dat is echt de toekomst. Het zal zeker nog tijd kosten om een financieel model te vinden waar thirdparty-publishers zich ook in kunnen vinden, want zij lopen in feite geld mis, maar dit is wel waar het heen gaat. En er is altijd iemand die als eerste 'het verlies' moet nemen. Microsoft neemt nu het voortouw.

> "Sommige mensen zeggen dat dit de grootste en meest gespeelde game in de westerse wereld kan worden."



Ontwikkelaar Eric Williamson van Epic is zelf ook wel een beetje onder de indruk van het succes van Fortnite.

Verlies

En wat is verlies? Je zou kunnen zeggen dat je zestig euro per game misloopt. Maar wie zegt dat je die game überhaupt zou kopen voor de volle mep? Welke series en films hadden we voor 50 à 60 euro gekocht als ze niet op Netflix stonden? Het is een andere denkwijze. Tien miljoen abo's maal 10 euro per maand is 100 miljoen euro aan gegarandeerde inkomsten. Daar kun je als Microsoft ook weer games van funden. Voor heel veel games die het nu zwaar hebben is dit model echt een uitkomst.

SERIOUS GAMING



JJ zou willen dat ie weer acht jaar oud was ...





COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

DE MOBILE GAMES-TACTIEK VAN NINTENDO

Inmiddels zijn er vier Nintendo-games voor mobiel verschenen, maar Jurjen vindt dat ze eigenlijk de naam 'Nintendo-games' niet mogen dragen. Hij vermoedt dat de mindere kwaliteit onderdeel is van Nintendo's tactiek.

Om Nintendo's games te kunnen spelen, moest je Nintendo's systemen kopen. Dat is altijd de tactiek van het bedrijf geweest om succesvol te zijn met de verkoop van software én hardware.

Die tactiek zette Nintendo voort tot 2016, toen het opeens overstag ging en Miitomo voor mobieltjes lanceerde. Miitomo was een soort uitgeklede versie van Tomodachi Life, aangevuld met wat vreemde social network-elementen. Leuk om twee keer tien minuten mee te klooien, daarna weer gewist. En blijkbaar blijven andere 'spelers' ook niet lang hangen, aangezien Nintendo onlangs bekendmaakte dat Miitomo op 9 mei 2018 wordt opgeheven.

Super Mario Run was eigenlijk de eerste échte Nintendo-game op mobiel. Die heb ik ook wel een paar uur gespeeld. Maar ja, dan wel met een automatisch rennende Mario en steeds weer dezelfde soort uitdagingen. De grandeur en verrassingen van een échte nieuwe Mario had deze game zeker niet. Fire Emblem Heroes en Animal Crossing: Pocket Camp? Zelfde verhaal. Er zit wel íets in van de echte Fire Emblem en Animal Crossing, maar lang niet alles. En de toegevoegde microtransactie-stimulerende elementen komen de ervaring ook niet bepaald ten goede.



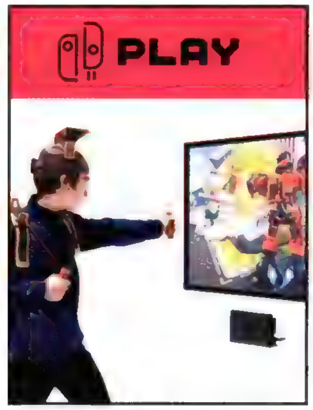
Het enige wat die beperkte mobieltjesversies bij mij doen, is dat ik er zin van krijg om weer eens een échte Super Mario, Animal Crossing of Fire Emblem te spelen. Dus eigenlijk geldt ook hier weer dat je Nintendo nooit moet onderschatten, ook niet wat tactiek betreft.

twitter.com/jurjenT

"WE COULD BE THE BIGGEST GAME IN THE WESTERN WORLD"

NINTENDO LABO: KINDERDROOM OF KLEURLOOS KARTON?

Nintendo Labo zijn kartonnen accessoires die je zelf in elkaar moet zetten. Door de bouwplaten met Joy-Con en Switch-scherm te combineren, ontstaan zogenaamde Toy-Con waarmee je de bijgeleverde minigames kunt spelen. Toen Jurjen probeerde zich een mening over Labo te vormen, trad een innerlijke tweespalt op.



"Hallo, ik ben het innerlijke kind van Jurjen en ik vind Labo geweldig. Ik hou van knutselen en Lego, dus alleen het in elkaar zetten van die accessoires lijkt me al een avontuur. Ook wel interessant om te zien hoe zo'n piano werkt. En dat je een motorracegame kunt spelen door écht te sturen en gas te geven. Of dat je zelf zo'n grote robot kunt worden. Dit gaat zó veel lol opleveren!"

"Even een kort berichtje: sinds januari werk ik bij SQUARE ENIX. Daar ga ik weer games maken. Ik wil graag een vermakelijke game maken, dus daar kun je naar uitkijken."



Yuji Naka, geestelijk vader van Sonic (en minder bekende helden als Rodea the Sky Soldier, Ivy the Kiwi en Billy Hatcher), maakt via Twitter bekend een nieuwe baan te hebben

"Hallo, ik ben de oudere, waarschijnlijk wat saaiere kant van Jurjen en ik vind dat Labo echt helemaal niks. Om te beginnen heb ik al genoeg plastic accessoires en game-rommel in huis – daar hoeft geen kartonnen troep bij. Het ziet er ook gewoon niet uit, dat kleurloze karton. En wat doe je ermee, nadat je zo'n vishengel hebt gemaakt en dat lullige visspelletje drie keer hebt gespeeld? Hup, bij het oud papier? Of leg je het in een kast, waar je het nooit meer uithaalt?

"Gadverdamme, ik hoop niet dat ik later zo'n ouwe zure lul word als jij. De lol van Labo zit niet in het opruimen, maar in het knutselen, ontdekken, je verbeelding de vrije loop laten. Je gaat toch ook geen Lego-doos of Virtual Reality-bril uit huis weren omdat je niet weet hoe je die moet opruimen? En ook al zou je een paar van die accessoires op den duur bij het oud papier doen, dan heb je al die lol van het bouwen en spelen toch al gehad? In dat Toy-Con 1-pakket zitten bijvoorbeeld al vijf platen waarmee ik een huis, motorstuur, modelauto, hengel en piano kan bouwen. Daar ben ik volgens mij wel weken zoet mee!"



"Ja, dat mag ook wel, want als ik het goed begrijp, gaat dat pakket 70 euro kosten! Toegegeven, dan krijg je ook een Game Card met de bijbehorende minigames erbij, dus al met al zal de prijs wel redelijk zijn. Toch, ik hou gewoon van mooie, stevige, duurzame materialen in mijn game-beleving. Karton is zo ... kleurloos. Goedkoop. Rafelig. Vouwbaar. Moet ik dat dan in m'n handen houden tijdens mijn game-tijd?"

"Zie het als speeltijd! En knutseltijd! Maak er wat moois van! Ga het karton beschilderen, beplakken en naar eigen smaak aanpassen! Misschien dat je spelenderwijs het kind in jezelf wel weer ontdekt! Dat je weer helemaal met mij samenvalt!"

"Ik zou er niet te veel van verwachten."



Power Spy

- Je zou denken dat het hier gaat om een enorme hoekbank met zestien bekerhouders, maar nee, Ed krijgt een simpel tweezitsbankje z'n huis nog niet in.
- Het zou dus best weleens kunnen dat ie van al die PU's die hij aan het verslepen is een Power Unlimited-bankje aan het bouwen is.
- Dus mocht je Ed weer eens horen snoeven over 'z'n eigen steiger met z'n fraaie sloep', bedenk dan dat onze eindbaas vermoedelijk zo krom loopt omdat ie in z'n eigen huisje niet eens rechtop kan staan.
- Er ging deze maand een gerucht dat Microsoft van plan is om EA te kopen en zo te werken aan een knallende reeks exclusieve games.
- Het deed de Powerspy een beetje denken aan dat gerucht op de middelbare school dat hockeymeisjes geen slipje onder hun rokje zouden dragen.
- Iets waar we vroeger natuurlijk bewijs van probeerden te verzamelen door bij zo veel mogelijk wedstrijden te gaan kijken en alle hockeyfeestjes af te struinen. Maar we zijn er nog steeds niet over uit.
- Of aan dat gerucht dat de natuurkundeleraar vroeger een leerling had vermoord en in de gevangenis had gezeten. Kortom, te bizar om waar te zijn, maar uitstekend om effe over te lullen.
- Een iets beter gerucht was dat John Cena de grote gameheld Duke Nukem moet gaan spelen in een bioscoopfilm.
- Er is nog geen script, maar dat is binnen een kwartier geschreven natuurlijk. John Cena die al kauwgom kauwend een paar strippers over z'n schouder gooit en met een shotgun hamblokjes maakt van een legioen aan varkensaliens.
- Op pagina 07 kon je al lezen over onze nieuwe redactieplant. We zijn eigenlijk naarstig op zoek naar een naam. We zitten toch vaak met hem in één ruimte, en dan is het wel zo aardig als je 'm bij de naam kunt noemen. Mail je suggesties gerust door!

DE WIND IN DE ZEILEN!

SEA OF TH



Omdat Tjeerd nog zeeziek was van zijn speelsessie met Sea of Thieves, vroegen we deze keer Graddus. Die gast gaat elk jaar met Koningsdag de grachten op, dus zal hij wel over een stel goede zeebenen beschikken, toch?

Graddus HAALT Z'N ZEE-DIPLOMA

IEVES



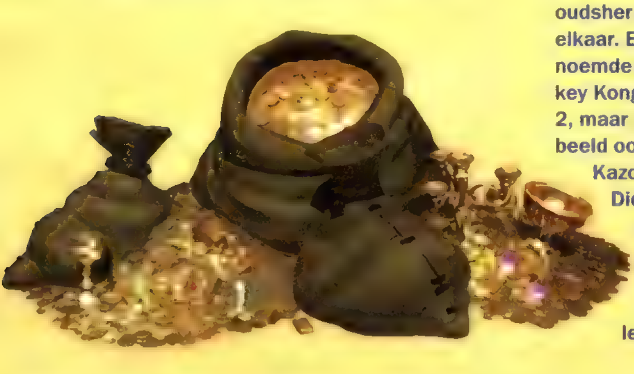
Mijn favoriete piratengame ooit? Lastig ... Assassin's Creed: Black Flag schiet me te binnen, maar aan het einde van die game was ik het stiekem ook wel zat. Die tergende fetch-quests en dat oersaaie verhaal – blegh. Sid Meier's Pirates! dan? Mwah, best oké, al blijft het 'maar' een RTS'je. Ook Risen 2, The Secret of Monkey Island en LEGO Pirates of the Caribbean zijn het niet.
Wat dan wel? Nou, een game van Rare: Donkey Kong Country 2! Grappig dus dat ik bij de Britten op bezoek ga voor wat weleens mijn favo piratengame kan gaan worden. Inderdaad, shared-world multiplayer-festijn Sea of Thieves! »



In de taxi vanaf Birmingham Airport dringt het opeens tot me door: dit is een speciaal tripje. Niet vanwege het feit dat ik in een vijfsterrenhotel slaap of omdat ik zo leuk met de chauffeur over Engels voetbal kan praten (hij support Aston Villa, de stakker). Nee, de reden is dat ik morgen naar Rare ga. Rare, de ontwikkelaar van misschien wel mijn mooiste jeugdherinneringen! GoldenEye, Banjo-Kazooie, Blast Corps en al die andere games die me als jonge gamer hebben gevormd. Hoe cool is dat?!
Natuurlijk, Rare is niet meer het Rare van midden/eind jaren 90. Titels als *meh* Kameo en *bleh* Kinect Sports Rivals halen bij lange na niet de kwaliteit van hun oude oeuvre. De shared-world van Sea of Thieves oogt echter veelbelovend: ik speelde de bèta al even en – dare I say it – kreeg zowaar dat magische gevoel dat vroeger synoniem was voor Rare-games. Een betoverende piratenwereld met aanstekelijke muziek en charmante graphics.

Geen rum

Die avond besluit ik op mijn hotelkamer alvast in de stemming te komen en ik kijk in de minibar. Hm, geen rum. Dan maar dat andere ding doen waar piraten goed in zijn: kaarten! Ik stort een tientje op mijn PokerStars-account en ben klaar voor actie. Vijf minuten later staat er precies 0 euro op mijn balans ... Tja, kennelijk heb ik als piraat nog veel te leren.



weetje • weetje

Tijdens mijn interview met design director Mike Chapman vraagt hij opeens of ik een verrassing wil zien. Sure Mike, zolang je maar niet je zwaard uit je broek haalt of zo ... Hij showt me echter iets tofs: de pirate hide-out, een geheime grot die je alleen kunt bereiken nadat je een legendarische level 50-piraat wordt. Eigenlijk begint de game pas écht in deze hide-out, aangezien je hier de lastigste missies treft.

weetje • weetje

Rare en piraten; ze hebben van oudsher iets met elkaar. Eerder noemde ik al Donkey Kong Country 2, maar bijvoorbeeld ook Banjo-Kazooie en Diddy Kong Racing bevatten piratenlevels.

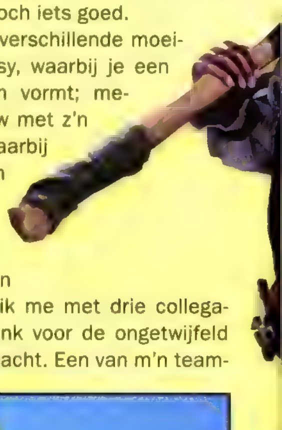
TOP TIEN RARE-GAMES

Op pagina 50 vind je mijn persoonlijke, en ik herhaal, PERSOONLIJKE Top 10 Rare-games. Ben je het ermee eens? Of ziet die van jou er compleet anders uit? Stuur je eigen Top 10 en een korte motivatie o.v.v. 'SOT' naar prijsvraag@powerunlimited. Onder de inzendingen verloten we een stoere Sea of Thieves goodiebag!

De volgende ochtend gaat de wekker al vroeg, maar ik ben topfit. *Rare, here I come!* Hun HQ in Twycross ligt prachtig verscholen in een pittoresk bos, met overal lifesize poppen van Banjo, Conker en al die andere iconen. De Efteling is er niets bij. Mocht Rare het ooit niet meer kunnen rooien als game developer, dan kunnen ze altijd nog een pretpark beginnen.
Ook binnen giert de nostalgie me om de oren. Ik zie een arcadekast van Killer Instinct. Een gigantische Battletoads-pop. En een shitload aan awards en prijzen ... Zou Sea of Thieves hier binnenkort met net zo veel trots bijhoren?

#1 op Twitch

Eerlijk is eerlijk: van tevoren had ik een beetje het idee dat Rare dacht: hé, dat streamen is tegenwoordig heel populair – we zijn dan misschien niet meer zo geliefd, maar als we een game gericht op streamen maken, worden wij vast ook weer populair! Niettemin was Sea of Thieves vrijwel direct na de open bèta-release de #1-game op Twitch, nog bóven League of Legends, PUBG en Overwatch. Dan doe je toch iets goed.
De game kent drie verschillende moeilijkheidsgraden. Easy, waarbij je een crew met vier man vormt; medium, voor een crew met z'n tweeën; en hard, waarbij je de woelige baren in je eentje moet zien te bedwingen. We beginnen een 4-player-game in de herberg alwaar ik me met drie collega-journo's moed indrink voor de ongetwijfeld zware reis die ons wacht. Een van m'n team-







genoten kan niet tegen de grog en kotst iedereen onder. Een glimlach verschijnt op m'n gezicht: die typische Rare-humor zit er in elk geval in!

Topher Twinsword

Behalve de herberg bestaat het gezellige begindorp uit winkels voor items, kleding en andere piratenparafernalia. Ook zijn er trading companies die missies (treasure/bounty hunts, trading quests en combat challenges) aanbieden in ruil voor goud. Een overkoepelend verhaal is er niet echt, maar dat is volgens Rare bewust. In Sea of Thieves creëer je vooral je eigen, persoonlijke avonturen.

Voor onze eerste quest krijgen we de locatie van een bounty: kapitein Topher Twinsword. Dit kwaadaardige skelet heeft zich met zijn troepen op Crescent Island verschanst. We lichten het anker, hijsen het zeil en met een stevige zuidwestenwind in onze rug zetten we koers naar het eiland.

Sea of Thieves' spelwereld is prachtig. Door de felle kleuren krijg je echt dat Caribische gevoel, terwijl het dynamische wolkendek wat mij betreft nu al een van de meest indrukwekkende stukjes programmeerwerk van het jaar is. Vooral 's nachts is het alsof je naar een levend kunstwerk van Salvador Dali kijkt. Totdat er spontaan een storm de kop opsteekt en het scherm zich binnen een paar seconden met regen vult. Paniek! De wijzer van het kompas tolt rond, op het voordek slaat de bliksem in, en zag ik vanuit mijn ooghoek nou de tentakel van een Kraken?





Nog weinig klandizie in gaybar de Houten Poot.

weetje • weetje

Bij een ontwikkelaar met de historie van Rare weet je dat het vroeg of laat over 'vroegah' gaat. Zo vroeg ik lead designer Ted Timmins of er nog plannen zijn om oude franchises af te stoffen. Timmins: "Hoe cool ik Banjo en Conker ook vind, we moeten als Rare vooral naar de toekomst kijken. Nieuwe dingen doen!" Met andere woorden: kap nou eens met die kutvragen over vroeger!

weetje • weetje

Eind jaren 90 stond Rare bekend als supergesloten bedrijf, beter beveiligd dan Fort Knox. Hoe anders is dat tegenwoordig: Rare heeft z'n fans en community volledig omarmd en speelt open kaart. Ze hebben zelfs een speciale afdeling die niks anders doet dan forums afstruinen, op zoek naar feedback!

GENDERNEUTRALE PIRATEN

Aan het begin van de game kies je je eigen piraat. Niet door eindeloos geklooi in een character creator (Rare is bang dat iedereen dan alleen maar stoere, buffy personages maakt), maar met iets bijzonders: de Random Pirate Generator! Deze coole tool creëert telkens zes compleet random gegenereerde piraten waaruit je kunt kiezen. Een dikke, kale chick met een houten been, een überskinny gast met pornosnor – de mogelijkheden zijn eindeloos. Niet tevreden? Met één druk op de knop krijg je zes nieuwe opties. Je kunt ze verder lichamelijk niet zelf vormgeven, al zijn er wel nieuwe kapsels en outfits beschikbaar in de in-game shops. Grappig genoeg kun je hierbij prima een vrouw van middelbare leeftijd een volle baard geven. Sea of Thieves is namelijk – jawel – volledig GENDERNEUTRAAL! Modern hoor, Rare ...

> **"Een overkoepelend verhaal is er niet echt; je creëert vooral je eigen avonturen."**

Pure frustratie

Yep, zeilen in Sea of Thieves is behoorlijk spectaculair. Denk aan Black Flag of The Wind Waker, maar dan beter. Sta je echter niet achter het roer, dan is er verder niet zoveel te doen. Je kunt de zeilen onderhouden of een beetje muziek maken, maar vooral tijdens lange tochten voel je je soms behoorlijk nutteloos. Ik vraag m'n Braziliaanse collega-journo of ik ook effe mag sturen, maar hij reageert niet. Uit pure frustratie schiet ik een kruitvat kapot. Ik mompel iets over een ongelukje, maar de rest van de crew prikt direct door mijn slappe leugen heen. Voorlopig ben ik even pirata non grata.

Het brengt me bij een van de grootste uitdagingen voor Sea of Thieves: teamwork. Met een groep vrienden lukt het wel, sure, maar matchmaking met vreemden heeft de potentie om een absolute chaos te worden. Iedereen wil achter het roer staan. Toxic gedrag ligt op de loer.

Rare realiseert zich dat ook en bedacht het brick-systeem: als iemand toxic is, »



kan de rest van de crew stemmen om hem in de brick (gevangenis) te gooien. De griever zit dan onder in het schip gevangen en kan alleen ontsnappen door te quitten – een vernedering.

Kraaiennest-slaaf

Even later arriveren we op Crescent Island en zonder moeite hakken we Topher Twinsword in de pan. Het lijkt erop dat je met z'n vieren behoorlijk overpowered bent ten opzichte van de tegenstand, maar goed; dit is dan ook de easy-mode. Ik ben benieuwd hoe het straks in m'n eentje gaat.

"Een enorme open wereld met veel locaties, maar is er wel genoeg boeiends te doen?"

Met Tophers schedel aan boord dobberen we terug naar het begindorp. Die levert straks sowieso vijftig dukaten op! Onderweg spotten we een oud scheepswrak waar we ook nog wat vette buit scoren. Deze wrakken worden elke speelsessie random over de wereldkaart verspreid, net als de bounty's en andere opdrachten. De rest van de GROTE map (er zijn circa 75 verschillende eilanden en atolletjes) blijft altijd hetzelfde.
Dankzij het kruitvatincident ben ik inmiddels gedegradeerd tot kraaiennestslaaf. Met mijn verrekijker tuur ik langs de horizon. Golven, golven en nog eens gol... hé, is dat een mast? Het is inderdaad een schip met andere journalisten, en het komt steeds dichterbij. "VIJAND!" schreeuw ik in mijn headset. Maar het is al te laat. Overal vliegen kanonskogels en na een paar voltreffers zinkt ons schip naar de bodem van de oceaan. We horen de andere journalisten lachen terwijl ze het wrak plunderen en ons goud stelen. Fuck!

weetje • weetje

Sea of Thieves ondersteunt crossplay tussen pc en Xbox One. Om het voordeel van de muis ten opzichte van de controller weg te nemen (volgens Rare ongeveer 4,5 procent), besloot men het mikken iets trager te maken. Bijkomend voordeel is dat het hierdoor ook meer aanvoelt alsof je met een krakkemikkig piratenpistool schiet.

weetje • weetje

Rare zet groots in op Sea of Thieves. De game moet minstens vijf jaar relevant blijven, en misschien zelfs tien. Een beetje als World of Warcraft dus. Een en ander wordt kracht bijgezet door een brede lijn aan merchandise, waaronder loreboeken, custom controllers en zelfs een heuse Sea of Thieves-bierpul!

SKELETTEN IN HET ZAND

Muziek is een van Rare's specialiteiten. Nummers uit Donkey Kong Country, Banjo-Kazooie en Killer Instinct keren regelmatig terug in lijstjes met 'beste videogamemuziek ooit'. Sea of Thieves tapt dan ook uit hetzelfde vaatje. Onder de bezielende leiding van veteraan Robin Beanland werden kosten noch moeite gespaard om de muziek en achtergrondgeluiden zo overtuigend mogelijk neer te zetten. Beanland vertelt dat ze de soundtrack niet te orkestraal wilden maken, niet te gelikt. Daarom kocht hij bij de plaatselijke tweedehandswinkel een oude accordeon, tikte hij een stevig glas rum achterover en leerde hij zichzelf binnen een dag op het ding te spelen. Precies de rauwe piratensound waar hij naar zocht.
Nog een voorbeeld van Beanlands toewijding: hij was niet tevreden over hoe de skeletten klonken als ze over het strand liepen. Dus wat doe je dan? Je haalt een écht skelet in huis, en een complete zandbak om het geluid na te bootsen. Chapeau!

Tijdens de lunchpauze raken we niet uitgepraat over het gevecht. Met dat beleven van unieke, persoonlijke verhalen zit het dus wel snor!

In eigen hand

Om ook de eenzame piraat te pleasen, zijn er schepen voor één persoon. Je zit dan gewoon op dezelfde server als de twee- en viermansvaartuigen, maar kunt helaas niet halverwege overstappen naar een crew. In de toekomst kan dat wellicht wel.
Ik moet zeggen dat het best relaxed is, zo in je eentje op een boot. Zeker na de chaos die een bemanning van vier met zich meebrengt. Het schip is veel kleiner, heeft minder features en je hebt alles zelf in de hand.
Ik zet koers naar Chicken Island. Omdat het grappig klinkt, maar met name omdat ik bananen (health) en kanonskogels (munitie) nodig heb als ik in mijn uppie kans wil maken op de high sea. Alles gaat prima, ik versla een paar skeletten en vul mijn voorraden aan. Maar al na één missie begint het te knagen. Ik mis de dynamiek met mijn





teamgenoten. Ja, zelfs met die rare Braziliaan. Ik mis hun afgrijselijke accordeonspel, en ik mis zelfs dat ze me over m'n gezicht kotsen. Hier, midden op de oceaan, voel ik me moederziel alleen.

Punt A naar B

Daarnaast is singleplayer echt een stuk lastiger. Het aantal vijanden blijft grofweg hetzelfde, terwijl jouw stootkracht met 75 procent achteruitgaat. Een ideale tussenweg lijkt de boot met z'n tweeën. Op die manier is de game mooi in balans.
Storender is dat plotseling opvalt hoe kaal en leeg de wereld eigenlijk is. Zeker, het oogt prachtig en de piratensfeer zit er goed in, maar hoelang blijft eindeloos op dezelfde skeletten jagen interessant als je eenmaal een leuke outfit hebt? Er zijn maar drie soorten missies, en dan zijn ze ook nog eens behoorlijk repetitief. Het meest boeiend klinken de trading quests, waarbij je bijvoorbeeld een stel varkens of slangen van punt A naar B vaart. Hierbij moet je ervoor zorgen dat de dieren rustig blijven: varkens voer je af en toe een banaan, terwijl je voor een slang muziek speelt. Deze missies zaten helaas niet in de previewversie die ik speelde.

Dezelfde valkuil

Het lijkt er daarmee op dat Sea of Thieves in dezelfde valkuil als bijvoorbeeld No Man's Sky loopt. Een enorme open wereld met een shitload aan locaties, maar is er genoeg boeiends te doen? Het is kritiek die ook Tjeerd in zijn preview uitte.
Bedenk wel dat Rare dus echt grootse plannen heeft met Sea of Thieves. Het spel moet misschien wel tien jaar meegaan en op de achtergrond zijn er al honderden ideeën voor nieuwe content. Zo gaf een van de developers aan dat als spelers vooral à la Goat Simulator aan het kutten gaan met de physics en in-game-voorwerpen, de game ook meer die kant opgaat. De wensen van de community staan voorop.
Wat overblijft is dus onduidelijkheid over hoe leuk Sea of Thieves een maand of twee na launch blijft. Eén dagje previewen was in elk geval top, en ook bij het avondeten raakten we niet uitgepraat over alle shit die we hadden beleefd. Een groter compliment kun je een game als Sea of Thieves eigenlijk niet geven.

weetje • weetje

Beloof je dat je niet meteen boos wordt? Goed dan, komt ie: Sea of Thieves krijgt microtransacties. Gelukkig geen loot crates of loot boxes, maar 'onschuldige', cosmetische items om je piraat te pimpen. Als voorbeeld gaf Rare een aap als compagnon, en dat klinkt stiekem best lachen.

weetje • weetje

De meeste Rare-werknemers zijn begin/midden dertig. Het leuke is dat ze stuk voor stuk aangaven dat ze vroeger fan van het bedrijf waren. Werken voor je jeugdliefde: het komt mij als PU-redacteur bekend voor.







VERWACHTING ***GRADDUS:***
Sea of Thieves voelt in elk geval aan als een klassieke Rare-game. Dat is positief. Of de toffe piraten-vibe de ogenschijnlijk repetitieve gameplay en het gebrek aan content compenseert, moet echter nog blijken.

- + Beste piratensfeertje sinds Assassin's Creed: Black Flag.
- + Typische Rare-humor.
- + Zeilen is super.
- − Ogenschijnlijk gebrek aan variatie en content.

OPEN-WERELD ADVENTURE
RARE / MICROSOFT STUDIOS
1-4 SPELERS / ONLINE
20 MAART 2018



msi
Windows 10
Infinite X
GAMING DESKTOP PC
GAMING NEVER STOPS
THE BEST WINDOWS EVER FOR GAMING.
MSI GRAPHICS
SILENT STORM COOLING PRO 3
RGB
MYSTIC LIGHT
EASY TO UPGRADE
GAME BOOST

KULUM



Lucas May

Instagram:
monster.crab

Op reis naar:
Net terug uit Nieuw-Zeeland, maar stiekem alweer een reisje Japan in de planning.

Speelt:
PUBG, Assassin's Creed Origins, Shadow of the Colossus Remake en altijd wel een potje Spelunky tussendoor.



Lucas is al enige tijd hoofdredacteur van PU-zusterwebsite Gamer.nl en is dus elke dag op kantoor te vinden bij de redacteuren van Power Unlimited. Na jarenlang 'nutteloze' gameinfo te hebben opgeslagen, is hij dolblij om dit nu in het dagelijkse leven te kunnen gebruiken zonder de vraag te krijgen of hij 'niet een beetje oud is voor die spelletjes'.

UNDERCOVER

Dat was nog eens wat. Ik begon een aantal jaar geleden aan mijn stage voor Gamer.nl en kwam op mijn eerste dag netjes om half negen een nagenoeg lege redactie binnen. Toen al maakte ik een hoogtepuntje mee: Ed liet me zien waar de toiletten waren! Als trouwe lezer van de PU voelde ik me zo hard vereerd dat deze baas me liet zien waar ik mocht urineren.

Dat gevoel van eer is na al die tijd nog steeds aanwezig. Ik ben echt niet vergeten hoe bizar het is dat ik Wouter elke dag een lied hoor zingen over piemels, een legendarisch potje PUBG speel met Martin en Tjeerd, een oude doos tegenkom met niche Japanse games voor lang vergeten consoles of Power Unlimited-nummers in de kast zie staan die ik als kleine kiddo met gretige handjes uit mijn brievenbus viste.





KIJKT MOMENTEEL

Ik begin vanavond aan de laatste nieuwe aflevering van Black Mirror, waarbij elke aflevering een heerlijk duistere verrassing is. Ik eindig ongetwijfeld bij een YouTube-kanaal met brute PUBG-highlights.



LEEST MOMENTEEL

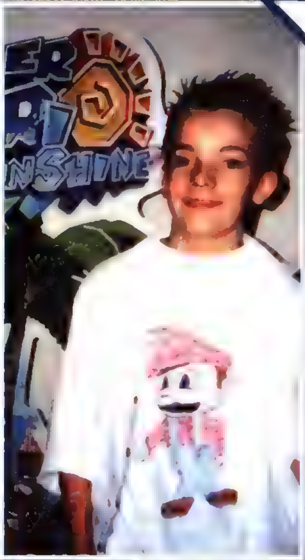
Op mijn Kindle! Laatst Blood Sweat and Pixels van Jason Schreier gelezen (aanrader!), nu weer eens bezig met elfjes, hobbits en coole zwaarden in The Lord of the Rings.

ALLES KAN!

Als je werkt voor een website over games heb je op dagelijkse basis te maken met games van allerlei soorten en maten. Van AAA tot indie en alles wat er tussenin zit: elke dag kan er iets nieuws op je pad komen waar je versteld van kan staan. Dat vind ik echt het allermooiste aan onze gedeelde passie. Er is zo veel dat onder de categorie 'games' valt. Twee mensen kunnen zich allebei als gamer identificeren, terwijl ze de meest uiteenlopende smaken hebben. Voor mij betekende dat vroeger ongelooflijk veel. Meer dan vijftien jaar geleden was er, in elk geval in mijn omgeving, niet ontzettend veel liefde voor mensen die bijna obsessief met games bezig waren. Nu word je als gamer gelukkig minder snel vies aangekeken, maar in het begin van mijn tienerjaren was er maar een plek waar je echt trots kon zijn op je gameliefde: beurshallen.

BEURZEN

Gamebeurzen vind ik dan ook echt fantastisch. Mijn ouders waren zo lief om vroeger met me mee te gaan en rond te slenteren op de GamExpo in Utrecht (in m'n zelfgemaakte Mario-shirt), en het was daar dat ik mijn geluk niet op kon. Gamen is vet normaal! Nog steeds vind ik het heerlijk om op een gamebeurs rond te lopen en de League of Legends-fanaat naast de Nintendo-fanboy te zien zitten terwijl ze allebei een vieze worst eten. Als kers op de taart kun je op beurzen echte helden ontmoeten. Wie wordt er nou niet blij van een ontmoeting met de man achter de stem van Mario, Yu 'Shenmue' Suzuki of Double Fine's Tim Schafer? Stiekem E3-feestjes infiltreren met de PU-mannen draagt ook bij aan de ultieme beurservaring, hoewel dat een beetje valsspelen is. Doe jezelf een plezier: ga naar de Gamescom in Keulen, een muf ruikende sporthal voor een retrogamebeurs of een plaatselijke lan-party en probeer een keer iets wat je anders nooit zou aanraken!





SAMEN ONTSNAPPEN

A WAY OUT



Een co-op only-game van de Zweedse, uit Libanon gevluchte filmregisseur die tijdens de laatste Game Awards de nodige opschudding veroorzaakte door 'fuck de Oscars' te roepen. Jurjen heeft er wel trek in, ook omdat dezelfde man eerder het door hem geliefde Brothers: A Tale of Two Sons maakte.

In 2013 verscheen Brothers: A Tale of Two Sons, een sprookjesachtige game met een aangrijpend verhaal en bijzondere gameplay. Wat die bijzondere gameplay betreft: met de twee sticks van je controller moest je die twee broers uit de titel tegelijkertijd besturen, bijvoorbeeld om ze gezamenlijk een puzzel te laten kraken. Dat leverde lastige, bevredigende en vaak ook bijzondere spelmomenten op. Al met al was Brothers zo'n typische game waarvan je altijd hoopt dat de indie-scene ze voortbrengt: heel anders dan je gewend bent en met voelbare liefde gemaakt.

Brothers was het geesteskind van Josef Fares (40), die op 10-jarige leeftijd vanuit Libanon vluchtte naar Zweden, waar hij succesvol werd als filmregisseur. Je kent hem wellicht van zijn gepassioneerde praatje tijdens de Game Awards 2017, waarin hij zijn liefde voor videogames boven films uitte door onder meer 'fuck de Oscars' te roepen, zijn middelvinger richting de camera omhoog te steken en uit te leggen dat je interactiviteit kunt voelen in je hart. Vervolgens verscheen de aankondigingstrailer van zijn nieuwe geesteskind: A Way Out.

weetje • weetje
Hoofdpersonage Leo wordt gespeeld door de Zweeds-Libanese acteur Fares Fares (o.a. Star Wars: Rogue One), en dat is weer de grote broer van regisseur Josef Fares.



ONTSNAPPEN

A Way Out heeft wel wat overeenkomsten met Brothers: A Tale of Two Sons. Ook A Way Out draait om twee mannelijke hoofdpersonages die moeten samenwerken om zich door het lineaire verhaal te worstelen. Maar daar houden de overeenkomsten ook wel zo'n beetje op.

Je kunt A Way Out namelijk op geen enkele manier in je eentje spelen: de game kan alleen worden gespeeld terwijl je samenwerkt met een tweede speler, en dat gebeurt altijd via een gesplitst scherm – ongeacht of dat met een vriend naast je op de bank of een onlinespeler is. Ten tweede verplaatst de game je niet naar een gestileerde sprookjeswereld, maar naar een realistisch ogende, typisch Amerikaanse gevangenis – althans, daar begint de game. De twee mannelijke hoofdpersonages zijn twee gevangenen die langzaam maar zeker bevriend raken en besluiten samen uit de gevangenis te ontsnappen. Mede door de filmachtige graphics dringen vergelijkingen met een film als Shawshank Redemption en de serie Prison Break zich vanzelf op. Maar A Way Out is dus interactief, en dat kun je voelen in je hart, als we Fares mogen geloven.

weetje • weetje
Uiteraard is het 't leukst en handigst om de game met een vriend naast je op de bank te spelen. Maar wil je hem om praktische redenen toch online met een vriend spelen (bijvoorbeeld omdat die vriend ver bij je vandaan woont of omdat-ie uit z'n mond stinkt), dan hoeven jullie de game maar één keer aan te schaffen. De tweede speler kan hem gratis downloaden.



SAMEN DOEN

"Ik zocht een game waarin ik samen met een vriend een emotionele reis kon beleven", meldt Fares gevraagd naar het waarom achter A Way Out. Maar die vond hij dus niet. De meeste co-op-games zijn volgens hem in feite singleplayer-games die je óók met z'n tweeen kunt spelen. A Way Out is echter volledig opgebouwd rondom het idee dat je dingen sámen moet doen. Je kunt







bijvoorbeeld met z'n tweeën tegelijk tegen een deur op rennen om deze open te beuken. De één kan zich verstoppen in een karretje met vuile was, de ander kan het karretje voortduwen. De één kan een agent afleiden terwijl de ander voorbij sluipt. De één kan een pick-uptruck besturen terwijl de ander vanuit de laadbak het vuur op achtervolgers opent. Wanneer de twee spelers samen in een roeiboot zitten, moeten ze samenwerken om die boot veilig langs de rotsen en stroomversnellingen te loodsen. Sowieso kunnen we heel veel variatie in gameplay verwachten, aldus Fares. "Je kunt echt alles doen. Nou vooruit, misschien niet alles, maar echt heel veel is mogelijk. Verkennen, racen, schieten, actie – je wordt deze game echt nooit zat."

VOLLEDIG LINEAIR

Deze co-op-opzet van de game belooft interessante situaties op te leveren, waarin de communicatie tussen beide spelers eveneens van belang is. Wie krijgt er bijvoorbeeld het enige pistool in handen wanneer het duo een winkel wil overvallen? Is de gun voor de arrogante, opvliegende en schietgrage Leo? Of mag de juist kalme, behoudende Vincent het pistool dragen? De game gaat pas verder als beide spelers het eens zijn over de keuze.

> "DE GAME GAAT PAS VERDER ALS BEIDE SPELERS HET EENS ZIJN OVER DE KEUZE."

Ook interessant is het feit dat je los van elkaar soms totaal verschillende dingen doet, maar door het splitscreen toch altijd kunt zien waar je partner mee bezig is. Er zijn situaties waarin de ene speler een cutscene te zien krijgt, terwijl de ander gewoon kan blijven bewegen en zelfs de cutscene van de andere speler kan binnenwandelen.
Het verhaal is echter volledig lineair en biedt enkel gameplaymogelijkheden die passen binnen de situatie. Je kunt dus niet wild schietend uit de gevangenis ontsnappen of in een auto stappen als dat niet de bedoeling is. Zo ontstaat een ervaring alsof je samen een film kijkt en bestuurt, en die ervaring belooft ook enige emotionele impact, bijvoorbeeld gedurende de scènes waarin Leo zijn zoontje knuffelt en Vincent zijn pas bevallen vrouw en dochtertje in het ziekenhuis bezoekt.

MEESTERWERKJE

Door niet het volledige buffet van een AAA-game (inclusief singleplayer, open world, loot boxes, multiplayer, RPG-systemen, DLC, enzovoort), maar alleen de weloverwogen ingrediënten van een indiegame (alléén splitscreen-co-op met een lineair verhaal) te serveren, belooft A Way Out een werkelijk nieuwe beleving te worden. Enige minpuntje vind ik vooralsnog de iets te voorspelbare, Hollywood-grapjes (als een personage zegt dat hij de boel onder controle heeft, weet je al dat het volgende moment ... toch?), maar verder ben ik behoorlijk onder de indruk – ook van de realistische, filmische manier waarop het geheel wordt neergezet. Je ziet dan ook nergens terug dat we het hier over een indiestudio hebben. Net als Brothers zou ook deze tweede game van Josef Fares wel weer eens een meesterwerkje kunnen worden. Daar is hij zelf in elk geval van overtuigd. "Ook al zou de hele wereld me vertellen dat mijn game shit is, dan nog zou ik dat ontkennen. Zo sterk geloof ik erin! Als je de game van het begin tot het einde speelt en ziet wat het is ... dan is het onmogelijk om er niet van te houden. Onmogelijk!" ●



weetje • weetje

De ontwikkeling van A Way Out werd mogelijk dankzij een grote zak geld van Electronic Arts. De samenwerking met EA kwam tot stand nadat EA-baas Patrick Söderland onder de indruk raakte van Brothers en besloot persoonlijk contact op te nemen met ontwikkelaar Josef Fares. Fares' studio Hazelight kreeg van EA 3,7 miljoen dollar en complete creatieve vrijheid bij de ontwikkeling van de game.

weetje • weetje

We hoeven gelukkig niet heel lang te wachten, want A Way Out verschijnt namelijk op 23 maart.

DUBBELE DOSIS DOODSANGST

HUNT: SHOWDOWN



Angst. Beklemmende gevoelens. In werkelijkheid is Jurjen er geen liefhebber van, maar in games vindt hij het wel lekker. Daarom houdt hij Hunt: Showdown al een tijdje scherp in het vizier. Hij was dan ook zeer in z'n nopjes toen hij onlangs vroegtijdig toegang tot het jachtgebied kreeg.





Games kunnen je op grofweg twee manieren angst aanjagen. Enerzijds door bloeddorstige, computergestuurde monsters in je omgeving te dumpen, anderzijds door het gevaar van andere spelers te laten komen. Wat dat betreft doet Hunt: Showdown eigenlijk wel iets bijzonders. Om je een dubbele portie doodsangst aan te jagen, combineert de game namelijk computergestuurde vijanden met menselijke tegenstanders. En dat werkte eigenlijk uitstekend in de alphaversie die ik onlangs speelde.

FLUISTEREN

"Kom, laten we naar dat huis gaan", fluister ik tegen mijn online co-op-partner, terwijl we opvallend dicht bij elkaar door de duistere mengeling van bos, moerassen en plassen sluipen. Dat fluisteren is niet voor niks: onze stemmen worden in de gamewereld uitgezonden en kunnen daardoor de aandacht trekken van nabije vijanden – van zowel het computergestuurde als de menselijke soort. Dit geluidssysteem zorgt er trouwens ook voor dat je partner je niet kan horen als je te ver bij hem vandaan bent. Een groep vogels vliegt op. In de verte zie ik lichtflitsen. Doffe geweerschoten en gekrijs. Behoedzaam sluipen we naar de schuur, waar ik nu iets zie bewegen. Zombies, denk ik. Mijn hart klopt in mijn keel. Misschien zijn de momenten waarop er 'niets' gebeurt wel het spannendst in dit jachtspel. Omdat er ook andere, door mensen bestuurde hunters meedoen, waan ik me constant bespied. En op het moment dat we de zombies met best lawaaierige granaten en shotguns te lijf gaan, weet ik zéker dat de andere co-op-spelersduo's doorhebben waar we zitten.

> **weetje • weetje**
>
> *Elke speler beschikt over een paranormaal vermogen, waarmee je de wereld even in grijstinten kunt zien en vijanden in je omgeving als schimmen verschijnen.*

DRIE TACTIEKEN

Zo'n schuur met zombies ga je natuurlijk niet voor je plezier binnen. We deden dat omdat een oranje gloed aangaf dat er binnen ook een portaal te vinden was. Zo'n portaal doet dienst als aanwijzing voor de locatie van een reuzenspin: de eindbaas en doelwit van onze missie.

Helaas azen de andere teams (een omgeving is ongeveer een virtuele vierkante kilometer groot en biedt plaats aan maximaal vijf teams van twee spelers) op dezelfde aanwijzingen en eindbaas, wat verschillende tactieken mogelijk maakt. Je kunt lekker in de buurt van zo'n aanwijzingsportaal gaan zitten campen tot de wat moediger teams hem proberen te claimen, om ze vervolgens in de rug te schieten. Je kunt als moedig team echter spelen zoals je dat in een 'gewone' game zou doen, gebruikmakend van stealthy verstopperij, rugdekking en snelle, doeltreffende acties om de missie te halen. Dat is uiteraard hoe wij speelden. En er is nog een derde, wat laffere manier, waarover later meer.

FUCK-FUCK-FUCK!

Als moedig team bereikten we uiteindelijk de reuzenspin, en eenmaal tegenover dat akelige beest zonk de moed me wel een beetje in de schoenen. Want anders dan we van reuzenspinnen in games gewend zijn, bewoog dit beest met de snelheid en onvoorspelbaarheid die échte spinnen zo eng maakt. Het stuk ongedierte rende over het plafond, verdween door een gat in het dak en kwam vervolgens recht op me af, terwijl ik blindelings in de rondte vuurde en 'fuck-fuck-fuck' of zoiets riep. Waarschijnlijk was het dus mijn partner die het beest uiteindelijk omlegde. Vervolgens begon 'The Banishing'. Dat houdt in dat het monster door een poort terug naar de hel wordt gestuurd, een proces dat blijkbaar 90 seconden moet duren. Gedurende die tijdsspanne werd onze positie zichtbaar voor alle vijanden – computer- én mensgestuurd – en begon in feite een verdedigingsmissie die ons van jagers even in prooi veranderde. Een felbegeerde prooi, want er stond een schat aan in-game cash en ervaringspunten op het spel.

Nu kun je waarschijnlijk wel raden wat de derde manier







is om deze game te spelen. Inderdaad: schijt hebben aan aanwijzingen en eindbaas-monsters, maar het eerste halfuur van een potje zo veel mogelijk wapens, munitie en skills verzamelen om tijdens de laatste anderhalve minuut de buit te stelen.

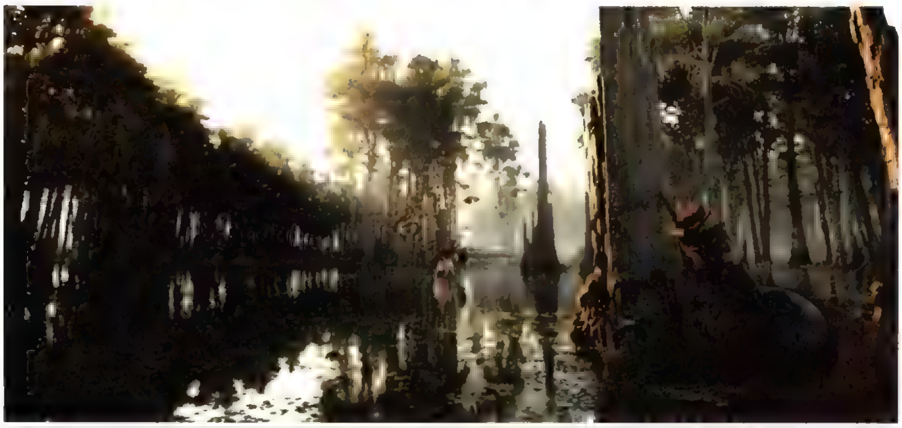
Toen ik na anderhalve minuut in de koets zat die als extraction point diende, durfde ik pas weer adem te halen.

LOUISIANA

Op basis van het woord 'koets' en de plaatjes op deze pagina's had je misschien al een idee dat de game een western-thema heeft. Meer precies speelt dit zich allemaal af in het Louisiana van rond 1880, met het soort wapentuig en de personages die in die tijd gangbaar waren. Dit idee van Lousiana-moerassen-met-western-zombies is een overblijfsel van een game die op de E3 van 2014 werd aangekondigd als Hunt: Horrors of the Gilded Age. Tijd voor een stukje geschiedenis dus.

weetje • weetje

Op elke kaart tref je een aantal zones waar je kunt genezen en je munitie kunt aanvullen. Deze zijn echter wel door toortsen verlicht, waardoor je lekker zichtbaar bent op het moment dat je zo'n zone besluit te betreden.



Misschien herinner je je het nog wel: in 2013 ging THQ failliet. Dat betekende tevens het einde voor de aan deze uitgever verwante, in Austin (Texas) gevestigde studio Vigil Games. Deze studio had met hun Darksiders-games bewezen over best wat talent te beschikken, dus werden alle voormalige Vigil-werknemers door het in Frankfurt (Duitsland) gevestigde Crytek ingehuurd om in Austin een nieuwe studio te vormen: Crytek USA. Hunt: Horrors of the Gilded Age moest de eerste game van deze studio worden. Maar helaas: Crytek USA werd kort na de aankondiging van de game wegens geldproblemen gesloten. De Amerikanen stonden op straat en het concept werd doorgespeeld naar Cryteks voornaamste studio in Frankfurt. Helaas konden de ontwikkelaars in die studio er weinig mee.

"HARTKLOPPINGEN, KLAMME HANDEN EN MIJN HART IN DE KEEL."

DARKSIDERS

Hunt: Horrors of the Gilded Age was een third-person co-op-game waarin je met vier spelers tegelijk op monsters kon jagen in random gegenereerde levels. Niet echt iets in de lijn van de skill-set van het Frankfurtse team van Crytek, dat met de eerste Far Cry en diverse Crysis-games had bewezen vooral goed te zijn in het maken van first-person shooters in zelfgebouwde open-werelden.

Hunt werd daarom een mix van wat de voormalige Darksiders-ontwikkelaars al hadden gemaakt (als cowboys co-op zombies knallen) met dat waar Crytek goed in is (een first-person shooter in een 'handcrafted' open-wereld).

Zo ontstond dus de mix van co-op, computergestuurde monsters en multiplayer in Hunt: Showdown, met als gevolg een even bijzondere als spannende ervaring. Die ervaring doet soms trouwens denken aan Monster Hunter, Evolve, Left for Dead, Resident Evil en Dead Island, maar uiteindelijk blijft vooral het gevoel hangen dat ik iets unieks heb beleefd. Wat trouwens niet wil zeggen dat alles in de alpha-versie al helemaal okay aanvoelde.

EVENWICHT

Allereerst zijn de monsters best wel cliché: zombies, reuzenspinnen, reuzenbloedzuigers, gemuteerde honden – ze lijken allemaal ontsnapt uit de eerste Resident Evil. Alleen die ene gast met een soort bijenkorf als hoofd was ik nog niet eerder tegengekomen.

Ten tweede moet de AI van die monsters echt nog iets worden opgekrikt om ze de onheilspellende werking te geven die ze zouden moeten hebben. Grootste probleem lijkt me echter het vinden van het juiste evenwicht tussen alle elementen in de game. Zombies slachten was vrij makkelijk, maar dat moet ook wel, want anders begint niemand eraan. Sowieso weet ik niet of het wel slim is om alle spelers te laten azen op dezelfde aanwijzingen en eindbaas, omdat dat bijna automatisch leidt tot campen in de buurt van zo'n aanwijzing, wachtend tot de andere teams zich in jouw vizier lopen.

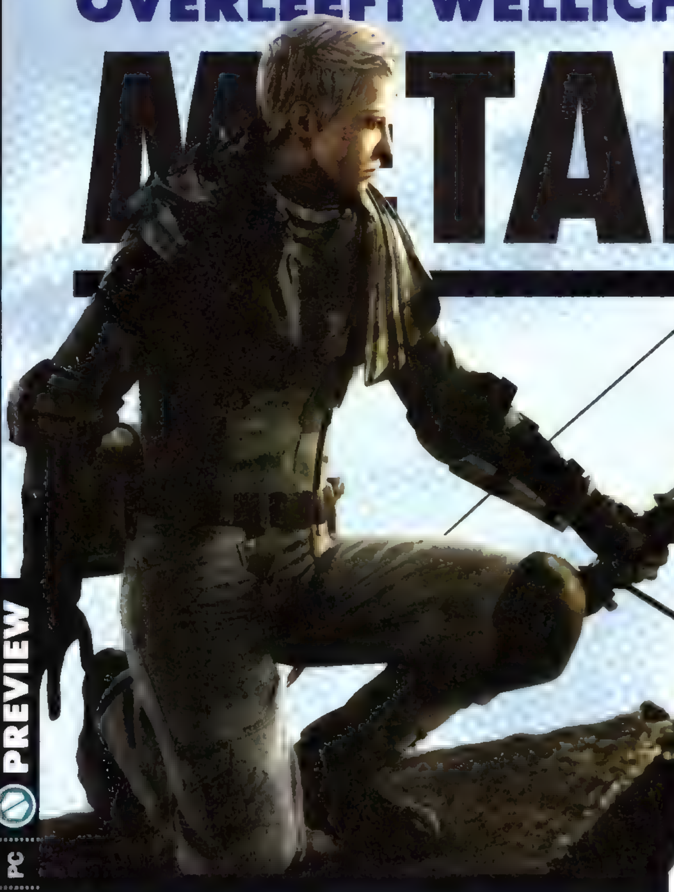
Maar goed, dat zeg ik allemaal nadat ik enigszins vertrouwd ben geraakt met de game. Want toen ik de eerste keer speelde en nog niet wist hoe het allemaal zou lopen: hartkloppingen, klamme handen en mijn hart in de keel. Precies zoals ik dat graag heb ... in videogames.





OVERLEEFT WELLICHT TOCH NOG ZONDER KOJIMA

METAL GEAR SU



Metal Gear Survive is de game die ontwikkelaar Konami ironisch genoeg van de dood moet redden. Voormalig Konami-fan Samuel werd eropaf gestuurd om te kijken of dat überhaupt nog mogelijk is.



Het is onmogelijk om over deze game te spreken zonder het over de tumultueuze geschiedenis van het bedrijf erachter te hebben. Zeggen dat Konami de afgelopen jaren nogal rare keuzes heeft gemaakt en daarmee gamers de middelvinger heeft gegeven, is immers nogal een understatement. Na de release van The Phantom Pain in 2015 ontsloeg Konami de geestelijk vader van de Metal Gear-franchise (Hideo Kojima), annuleerde het zomaar de langverwachte game Silent Hills, verwijderde het P.T. van PlayStation Network én leek het zich zo goed als volledig terug te trekken uit de game-industrie ten faveure van de ontwikkeling van gokken pachinko-kasten.
Het was het meest prominente voorbeeld sinds jaren van een bedrijf dat volledig schijt had aan z'n loyale klanten en er voor koos voortaan makkelijker geld te verdienen. Fans voelden zich daarom – volledig terecht – genaaid. Toen Konami een paar maanden later *out of the blue* Metal Gear Survive aankondigde, werden zowel de aankondiging als de Japanse grootmacht zelf door de gehele industrie uitgekotst. Eerst alle gamers én Kojima de rug toekeren en vervolgens doodleuk het lef hebben om effe een spin-off van zijn game uit te kakken? Met zombies nota bene, de meest uitgekauwde vijanden in gaming?! Niemand moest er dan ook iets van hebben.

Bestaansrecht

Dat gold ook voor ondergetekende. Hoewel ik vroeger een oprechte Konami-fanboy was (eind 2013 had ik in PU #240 zelfs een PUretro over Konami gepend, waarin ik me in feite vier pagina's lang zat af te trekken omdat ik hun games zo goed vond), ben ik dusdanig door 't bedrijf teleurgesteld dat de aankondiging van Survive domweg als een trap na voelde. Deze troep moest de toekomst van Metal Gear representeren? Ik liet een traan; Konami was officieel dood – ook voor mij.
Fastforward naar begin 2018: daar zit ik dan, in het Europese kantoor in Frankfurt van het door mij eens zo geliefde Konami, met een gezapige glimlach op m'n porem. Was het de tijd die mijn wonden ietwat had geheeld en mij dus meer vergevingsgezind had gemaakt jegens de Japanse uitgever? Of was Metal Gear Survive daadwerkelijk een game geworden met bestaansrecht? Nou, een beetje van beide waarschijnlijk, maar vooral heel veel van dat tweede. Mijn vergeving begon in elk geval bij het besef dat Metal Gear altijd al rare spin-offs heeft gehad: van het cyborg-gehak in Metal Gear Rising: Revengeance tot een veredeld kaartspel in de vorm van Metal Gear Acid. Een survival-spin-off met zombies, waarbij de belangrijkste mechanics van de hoofdgames prominent terugkeren, is ver-

weetje • weetje
Wat je in de singleplayer verdient, heeft invloed op de coöperatieve multiplayer, en vice versa. Wie dus de sterkste wapens wil hebben in de singleplayer, zal de craft-recepten in die wapens te maken toch echt eerst in de multiplayer moeten vinden.



URVIVE



geleken met die shit eigenlijk nog best een begrijpelijke en conservatieve keuze.

Spullen vergaren

Survive speelt zich af vóór The Phantom Pain en vlak na Ground Zeroes. Wanneer Mother Base door Skull Face wordt opgeblazen en Big Boss zichzelf met een helikopter weet te redden, opent zich een portal boven het zinkende boorplatform dat bijna alle lijken, overlevenden en materialen naar een andere dimensie weet te zuigen. Jij bestuurt een van de overlevenden die in deze dodelijke parallelle wereld moet zien te overleven en een manier moet vinden om naar de normale wereld terug te keren. Dat doe je door in feite drie dingen te doen: niet aan honger en dorst sterven, spullen bouwen en zombies verslaan. Deze drie pijlers zijn om het aloude gameplay-element heen gebouwd: het vergaren van spullen. Het vinden van drinkwater en eten houdt je in leven, het vinden van grondstoffen laat je wapens en hulpmiddelen craften, en dankzij het vinden van kristallen (de 'valuta' van de game) kun je jezelf upgraden én je zuurstoftank bijvullen in tijden van nood. Wie het dus leuk vindt om mooie, grote open werelden te verkennen en elke vierkante centimeter af te struinen op zoek naar dingen om in je zak te steken (en gelukkig ben ik zo iemand) zal zich zeer waarschijnlijk geen buil vallen aan Survive, aangezien dit hét belangrijkste element van de game is.

Maaggriep

Tijd om te chillen heb je niet, want je honger en dorst nemen met de seconde toe. En hoe meer honger en dorst, hoe minder health en doorzettingsvermogen je maximaal hebt. Dus zelfs als er geen zombies in de buurt zijn, is het slim om je dorst te lessen – al is het maar zodat je langer kunt sprinten zonder moe te worden. Succes met het vinden van schoon drinkwater trouwens, want het meeste drinkwater (zoals in slootjes) is smerig. En dat kun je drinken, maar dan krijg je maaggriep, waardoor je om de haverklap stil moet staan om te kotsen. Best onhandig, vooral als er op dat moment een zombie achter je aan rent.

Gelukkig zijn de defensieve en offensieve opties talrijk; met de niet-eetbare voorwerpen die je vindt, kun je bij je basis allerlei voorwerpen craften. Van hekken die de zombies op een afstandje houden (waarna je ze kunt snipen voor wat makkelijke XP) tot wapens waarmee je zélf een dreiging wordt.

weetje • weetje

Ondanks de duidelijke connecties met Ground Zeroes en The Phantom Pain is Metal Gear Survive géén canoniek deel van de serie. De haters hoeven zich dus geen zorgen te maken; het nalatenschap van de Solid-games wordt hiermee niet 'bevuild'.

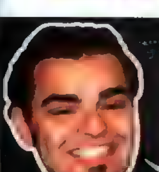
"De game speelt als een tiet én ik heb voor de eerste keer ooit genoten van een survivalgame."

Eerste keer

Wie ooit eerder een survival- en/of zombiegame heeft gespeeld (zoals DayZ, Rust en Don't Starve) zal wellicht niet onder de indruk zijn van alles wat ik hier beschreven heb, maar Metal Gear Survive heeft twee belangrijke elementen die die games niet hebben: de Fox Engine en de mechanics van Metal Gear Solid V. Persoonlijk heb ik een stronthekel aan survivalgames (ik hou van machtsfantasieën, verdomme!), maar toch kon ik maar geen genoeg krijgen van mijn speelsessie met deze spin-off. Ten eerste omdat ik verdomd blij was om eindelijk weer iets te spelen in die prachtige engine, en ten tweede omdat de gameplay van The Phantom Pain zich perfect leent voor het uitgebreide, diepgaande survivallen van deze game. The Phantom Pain liet je zonder restricties jagen, sluipen, knallen, craften en verkennen in een grootse wereld (en werd daarmee wellicht de beste game van 2015), en wat Survive doet, is simpelweg die elementen samenbrengen in een survivalcontext. En dat werkt geweldig, mede omdat schaarste (qua tijd en grondstoffen) direct voor meer spanning zorgt. Nee, ik ben niet vergeten wat Konami de afgelopen jaren allemaal geflikt heeft, en nee, ik kan niet ontkennen dat het Survive inherent aan originaliteit schort, maar de waarheid is wel dat de game als een tiet wegspeelt én dat ik voor de eerste keer ooit genoten heb van een survivalgame. ★



Mensen met een spierwitte huid en rode ogen dragen ook altijd van deze petjes om zich te beschermen tegen de zon, vandaar de naam albinopet.



VERWACHTING ***SAMUEL:***

Het is moeilijk iets positiefs over deze game te zeggen zonder dat ik klink als een verstokte Konami-fanboy die zichzelf de rol van blinde apologeet heeft aangemeten, maar: Metal Gear Survive is gewoon écht heel erg leuk!

- + Terugkeer van Fox Engine; technisch uitstekend.
- + De hoge doch eerlijke moeilijkheidsgraad zorgt voor veel spanning.
- + De gameplay leent zich uitstekend voor survival.
- – Het is en blijft een survivalgame met zombies.

OPEN-WERELD/SURVIVAL
KONAMI
1 SPELER (4 SPELERS ONLINE CO-OP)
22 FEBRUARI 2018

PEEK-AT-YOU HÈ? GEVAT HOOR ...

DETECTIVE PIKACHU



PREVIEW

3DS

De Pokémon-franchise is niet vies van een beetje experimenteren. Zo heb je Pokémon: Mystery Dungeon (roguelike), Pokémon Conquest (tactiek met een vleugje geschiedenis) en natuurlijk de fotografiegame Pokémon Snap. Toch is Detective Pikachu alsnog een vreemde eend in de bijt.



Detective Pikachu heeft qua gameplay helemaal niks met de Pokémon-games te maken. Vergeet dus alles wat je hebt geleerd, want dit is geen game waarin je veel hebt aan de wetenschap dat Bug-types het winnen van hun Psychic-equivalenten. Dit is géén grootse RPG met een diepgravend vechtsysteem en een verslavende verzamelgimmick, maar een (v)luchtig avonturenspelletje dat zich gewoon, heel toevallig afspeelt in het universum waar kinderen het tegen elkaar opnemen met behulp van krachtige monsters die de elementen kunnen manipuleren. Schattig.

Deze game kwam zo'n twee jaar geleden al uit in Japan, waar je het voor een budgetprijs uit de eShop kon downloaden onder de naam Great Detective Pikachu. In de game kun je drie mysterieuze zaken oplossen die in totaal goed zijn voor een uurtje of vijf onschuldig vermaeck. De versie die wij volgende maand ontvangen, zal echter ook in fysieke vorm verkrijgbaar zijn, mede omdat wij een uitgebreidere versie met meer hoofdstukken krijgen. Gelukkig maar.

> **weetje • weetje**
> *Fans vonden het zo hilarisch dat Pikachu een grove stem zou krijgen dat ze een online petitie hebben gestart om Danny DeVito de gele detective in te laten spreken. Hij is uiteindelijk niet de stemacteur geworden, maar de petitie heeft wel meer dan 20.000 handtekeningen binnengehaald.*

Koffie

Wat Detective Pikachu nu precies is? Een 'cinematic experience', aldus Nintendo, waarin het duo Tim Goodman en Pikachu samen mysterieuze verdwijningen à la Sherlock Holmes proberen op te lossen in Rhyme City. Dit is echter niet de Pikachu die je kent uit de anime of games; deze specifieke muis spreekt Engels (met een heerlijk diepe, rauwe niet-Pikachu stem), is verslaafd aan koffie, loopt altijd rechtop en kan niet vechten.



Ik zat laatst in een Barista-café en naast me brandde zo'n typische hipster z'n bek. Was die koffie vermoedelijk toch niet cool genoeg voor 'm ...

"Het is gewoon hilarisch om Pikachu te horen praten met een ruige, diepe whiskystem."

Tim is de enige die hem kan verstaan en daarom besluiten de twee samen te werken, onder meer om onderzoek te doen naar de verdwijning van Tims vader Harry. Tim zal dus met alle menselijke personages moeten praten om verder te komen in z'n onderzoeken, terwijl Pikachu kan converseren met de vele Pokémon die vredig (en minder vredig) in Rhyme City vertoeven.

> **weetje • weetje**
> *Rhyme City is gebaseerd op de Amerikaanse stad Boston.*

Whisky

De gameplay is erg licht en staat volledig in dienst van het koddige verhaal. Je zult voornamelijk bezig zijn met het verkennen van de stad, het zoeken naar aanwijzingen en het praten met NPC's. Af en toe moet je een quick-time event vervullen of een klein puzzeltje oplossen, maar verwacht geen Professor Layton- of Phoenix Wright-praktijken. Qua moeilijkheid kun je dit zien als 'my first point & click-adventure', maar nogmaals: de gameplay is dan ook niet waar de game op leunt. Detective Pikachu moet het hebben van z'n toffe tussenfilmpjes, de grappige interacties tussen Tim en de titulaire Pokémon, en (vooral) de manier waarop het invulling geeft aan het Pokémon-universum. In geen enkele andere game zien we mensen en Pokémon zo moeiteloos naast elkaar leven, en dat zal voor de fans voor een continue stroom aan warme gevoelens zorgen. (Naast het feit dat het gewoon hilarisch is om Pikachu te horen praten met een ruige whiskystem.)

De vraag is alleen wel of onze versie genoeg 'game' bevat om een cartridge-release en hogere vraagprijs te rechtvaardigen. We weten het gauw genoeg. ★

> **weetje • weetje**
> *Het concept van Pikachu als bijdehante speurneus sloeg op internet dusdanig goed aan dat er inmiddels een live-action-film in de maak is. Ryan Reynolds (de acteur die Deadpool vertolkt) zal zijn stem aan de gele muis verlenen.*

> **weetje • weetje**
> *Er komt een speciale Detective Pikachu-amiibo in de winkels te liggen. Hiermee kun je alle tussenfilmpjes terugkijken waarin Pikachu tips geeft aan Tim. De amiibo is twee keer zo groot als normale amiibo!*



VERWACHTING *SAMUEL:*
Typisch gevalletje 'pas je verwachtingen aan', dunkt me. Zie dit niet als een volwaardig point & click-adventure, maar als een interactieve anime die zich toevallig op elegante wijze afspeelt in het Pokémon-universum. Alleen dán staat je een kolderiek avontuur te wachten.

+ Hilarisch concept; mooi vormgegeven.
+ Een volledig nieuwe kijk op de wereld van Pokémon.
- De puzzels zijn niet bepaald hersenbrekers.
- Was een tussendoortje, wordt nu verkocht als maaltijd.

NINTENDO
ADVENTURE
1 SPELER
23 MAART 2018

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALS IK WIL WANDELEN, GA IK DE KENNEMERDUINEN WEL IN!"



JJ is geen fan van Battle Royale-games.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

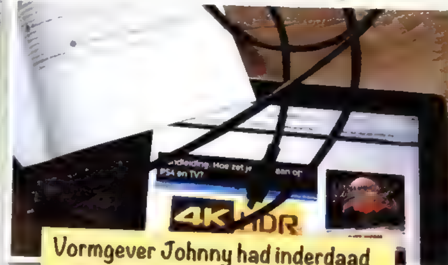
"IK HAAT JETSKI'S!"



Ed moest zo nodig aan het water wonen.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"Ik kan even niks leveren want ik heb net een PS4 Pro en een 4K-tv gekocht."



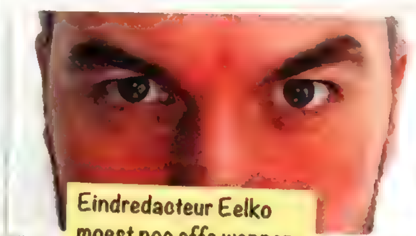
Vormgever Johnny had inderdaad wel iets beters te doen.

"Mijn stagiair is ziek, dus ik heb geen tijd om mijn verhalen te schrijven."



Ex-stagiair Wouter keerde onvrijwillig terug naar een vorig leven.

"Mag ik drie dagen uitstel bij de drukker? Die gasten leveren maar niet."



Eindredacteur Eelko moest nog effe wennen.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

DRAGON QUEST: BUILDERS
SUPER MEAT BOY
GETTING OVER IT WITH BENNETT FODDY
WE WERE HERE TOO
JYDGE
GOLD AWARD CELESTE
VESTA
HERO ACADEMY 2
INNERSPACE

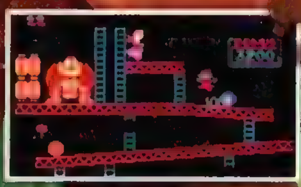
JURJEN GAAT VLOOIEN

Apen in Videogames

Apen zijn lenig, snel, wendbaar en meestal schattig. Dat zijn nou niet meteen de kwaliteiten waar Jurjen om bekendstaat – wat wellicht zijn fascinatie verklaart voor die biologisch zo nauw aan jou en hemzelf verwante primaten. Voor deze PU Retro onderzocht hij de rol die apen in videogames spelen, wat tot schokkende ontdekkingen leidde.



Van Donkey Kong tot Beyond Good And Evil 2



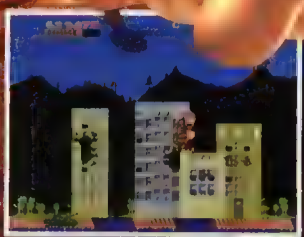
Donkey Kong (1981)
Toen Mario debuteerde, werd hij nog geen Mario genoemd, maar Jumpman. In Donkey Kong zocht dit springmannetje ruzie met de grote aap waarnaar deze klassieker is genoemd. Donkey Kong zou zijn vriendin Pauline gegijzeld hebben, maar wie zegt dat ze niet vrijwillig met DK was meegegaan? Als Pauline echt zo'n hekel aan Donkey had gehad, was ze vorig jaar vast niet de burgemeester van New Donk City geworden!



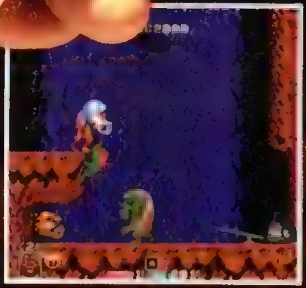
Monkeyshines (1982)
In deze tweespeler-game voor de Philips Videopac-console verschenen maar liefst vier apen tegelijk in beeld. Dat was dan ook zo'n beetje de enige kwaliteit, want toen ik de game destijds eens een weekendje huurde, kon ik de bedoeling van deze game maar niet ontdekken. Veel verder dan zo'n aap pakken en tegen de muur gooien kwam ik niet. Maar goed: maar liefst vier apen tegelijk in beeld. Wauw.



Donkey Kong Jr. (1982)
Deze zoon van Donkey Kong was het eerste speelbare aapje in de geschiedenis van videogames. De wrede Mario heeft zijn vader opgesloten, dus moet de dappere DK Jr. zich springend en klimmend een weg door vier levels banen om zijn papa te bevrijden. Deze Jr. is trouwens dezelfde aap waarmee je speelt in de Donkey Kong Country-serie, waarin de originele DK is veranderd in de mopperende Cranky Kong.



Rampage (1986)
George is een gorilla die door de verkeerde vitamines is veranderd in een REUZENGORILLA. En wat doe je dan, als je zo'n King Kong-lookalike mag besturen? Dan ga je natuurlijk de stad slopen! Lekker tegen gebouwen stompen, mensen pletten, dat werk. Simpel vermaak, maar de game is desondanks tientallen keren geport en er verschijnt dit jaar zelfs een film van met The Rock in de hoofdrol.



Toki (1989)
In deze arcade-platformer speel je een aap. Dus ga je natuurlijk lekker aan lianen slingeren en... nee, vergeet het maar. De voornaamste kwaliteit van deze aap is dat hij vuurballen uit zijn mond schiet. Hij kan ook een American Football-helm dragen die hem tegen aanvallen van bovenaf beschermt. Tja, op die manier wordt deze aap dan toch weer op typisch menselijke wijze voor aap gezet.







Wij mensen, wij zijn apen. Biologisch gezien in elk geval. Toch hebben wij een veel leuker leven dan andere aapsoorten. Sommige wetenschappers wijten dat aan onze ontwikkelde prefrontale cortex, maar ik denk dat het voornamelijk komt doordat onze vrijetijdsvoorzieningen beter zijn ontwikkeld. Want waar doorsnee-apen in hun vrije tijd weinig meer doen dan andere apen vlooien, met takjes in mierennesten poeren en hun eigen stront opeten, kunnen wij menselijke apen genieten van Netflix en videogames. Opmerkelijk genoeg zien we ín die videogames dan wel weer opvallend vaak apen terug.



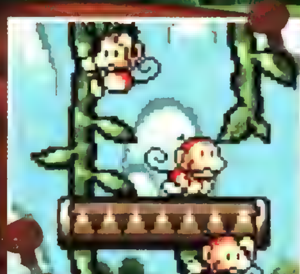
Familie Kong

Een van de grootste gamesterren ooit is natuurlijk Donkey Kong, die het Mario al in 1981 moeilijk maakte in de naar hem genoemde game. Donkey Kong vertegenwoordigde destijds – en nog steeds – vooral de imponerende kant van grote gorilla's, die met hun gespierde lijven van dik 200 kilo en scherpe tanden elk menselijk mannetje de baas kunnen (net als de film-aap King Kong en de op hem gebaseerde videogame-aap George uit het in 1986 verschenen Rampage, dat overigens in april als film in de bioscoop verschijnt, maar laat ik daar nu niet verder over uitweiden, want dan ontstaat het gevaar dat je de rode draad van mijn betoog kwijtraakt). Met mensenvrouwtjes hebben die gorilla's trouwens geen probleem, getuige de dierentuinbezoekster die in 2007 door de uitgebroken gorilla Bokito werd besprongen... Inmiddels heeft Donkey Kong in tientallen games mogen schitteren en zijn familie leek met elk van die games weer een beetje te groeien. Enkelen »



The Secret of Monkey Island (1990)

Het geheim van Monkey Island is... dat het eigenlijk maar weinig met apen van doen heeft. Het gaat vooral over piraten en voodoo en shit. Daarom maar een leuk en handig weetje over de Javaan-apen uit Indonesië: die vlooien hun vrouwelijke soortgenoten in ruil voor seks. Hoe langer de vlooiperiode, hoe langer de seks. Kun je thuis ook eens proberen.



Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995)

In deze game verschenen voor het eerst Ukiki's, de aapjes die later nog vaker opduiken in games van Yoshi en Mario (meestal als vijand). In Yoshi's games spugen ze bijvoorbeeld zaden naar dat arme dinootje of laten ze bommen op hem vallen. Sinds Mario Party 4 zijn Ukiki's ook present in de bordspellenfranchise, maar de meest memorabele rol van een Ukiki is toch wel die in Super Mario 64, waarin zo'n aapje de pet van Mario pikt.



Ape Escape (1999)

De kwaadaardige aap Spectre heeft een speciale helm opgezet die hem superintelligent maakt. Hij maakt kopieën van die helm voor andere apen, die hij terugstuurt in de tijd om de loop van de geschiedenis te veranderen. Aan jou de taak om die apen te volgen en te vangen. Dat alles pakte verrassend leuk uit dankzij de fijne besturing met twee analoge sticks – iets heel nieuws in die tijd.



Samba de Amigo (1999)

Toch wel een van de leukste apen ooit, die Amigo, met zijn Mexicaanse hoed en marcarads, nee, macrawasss, ehm, sambaballen. En van zijn game, waarin je die sambabal-controllers moest schudden op de maat van Latijns-Amerikaanse muziek, werd ik ook instant vrolijk. Na zijn debuut verscheen Amigo als speelbaar personage in onder meer Sonic Riders: Zero Gravity en Sonic & Sega All-Stars Racing.



Spyro: Year of the Dragon (2000)

Agent 9 is een voormalig proefdier dat na een speciale training is veranderd in een ruimte-aap die lasers afvuurt. Deze ietwat psychotische primaat verscheen voor het eerst in Spyro: Year of the Dragon en werd een speelbaar personage in de twee vervolgen daarop. Ooit waren er plannen om Agent 9 een eigen game te geven, maar die zijn helaas afgeblazen. »

Aapachtige Pokémon

Nee, in Pokémon komen geen apen voor. Want Pokémon zijn dus geen dieren, maar, eh, Pokémon. En toch; veel van die zakmonsters zijn overduidelijk op dieren gebaseerd, en als je 800 van die beestjes moet verzinnen, beland je voor de inspiratie vanzelf bij de apen. Van de wat bozige Mankey uit de eerste generatie, via de starter Chimchar uit Pearl en Diamond, de brutale Chimpoca en de elementaire aapjes Pansage, Pansear en Panpour, zijn we inmiddels aangekomen bij misschien wel de mafste aapachtige Pokémon-ontwerpen uit de serie: Passimian en Oranguru uit Sun en Moon.

Coole filmapen

Naam: Caesar
Film: Rise of the Planet of the Apes
Type: Leider van de apenrevolutie
Is er ook een game van?
Vorig jaar verscheen met Planet of the Apes: Last Frontier een game die losjes is gebaseerd op de moderne Apes-trilogie. Het betreft helaas geen actiespel, maar een vage tekst-adventure-achtige poging origineel te doen.

Naam: King Louie
Film: Jungle Book
Type: Gangster-aap
Is er ook een game van?
In de jaren negentig verschenen leuke Jungle Book-platformers voor onder meer Megadrive, SNES en Game Boy. King Louie was in die games een behoorlijk irritante eindbaas.

Naam: Nikko
Film: The Wizard of Oz
Type: Vliegende aap
Is er ook een game van?
Er zijn behoorlijk wat games gesitueerd in het Oz-universum, zoals Wizard of Oz (SNES, 1993) en de mobile game Flying Monkeys of Oz, maar ze zijn allemaal crap.

Naam: George
Film: Curious George
Type: Nieuwsgierig aapje
Is er ook een game van?
In 2006 verscheen een best aardige 3D-platformer met George voor de PS2. Daarin kon je lekker rennen, springen, glijden en slingeren aan lianen, precies zoals apen dat graag doen.

Naam: Rafiki
Film: The Lion King
Type: Oude, wijze kungfu-aap
Is er ook een game van?
Ook van The Lion King verschenen in de jaren negentig platformers voor de toen heersende systemen. Er zaten flink wat apen in die games, maar Rafiki speelde daarbij geen rol van betekenis.



TimeSplitters (2000)

De aapjes in TimeSplitters kunnen vijanden (pas op voor de exploderende meloenen die ze gooien!) of bondgenoten zijn. Maar het mooist is dat je zelf een aap kunt worden – in de arcade-stand althans. Met een agility van 20/20 zijn deze aapjes niet voor de poes. Wel een beetje vreemd dat hun mondjes altijd suggestieve rondjes vormen, maar laten we daar maar niet te veel achter zoeken. Waarschijnlijk is dat gewoon voor de bananen.



Super Monkey Ball (2001)

Toen ik in 2001 de eerste apenballen door de labyrintachtige platformlevels rolde, leverde dat zo veel plezier op dat ik de game met een Gold Award beloonde (jááá, ik schreef toen al voor de PU en ben dus bijna bejaard). Het aapje was leuk, de sfeer vrolijk, de physics-gebaseerde gameplay sterk, verfrissend en lekker pittig. Helaas werd deze sterke basis in latere delen verbrijzeld door te veel toegevoegde toeters en bellen.



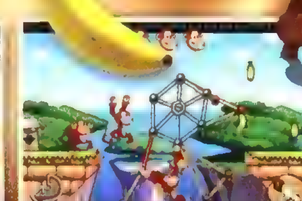
Peter Jackson's King Kong (2005)

In deze zeldzaam goed geslaagde filmgame speel je Jack Driscoll (first person) afgewisseld met Kong (third person), de reuzengorilla die ooit model stond voor de Donkey Kong waarmee we dit verhaal begonnen. Uiteraard zijn de scènes die je met de log aanvoelende, maar toch best wendbare Kong speelt het leukst. Mmm, waarom is er eigenlijk geen game van de vorig jaar verschenen film Kong: Skull Island gemaakt?



The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006)

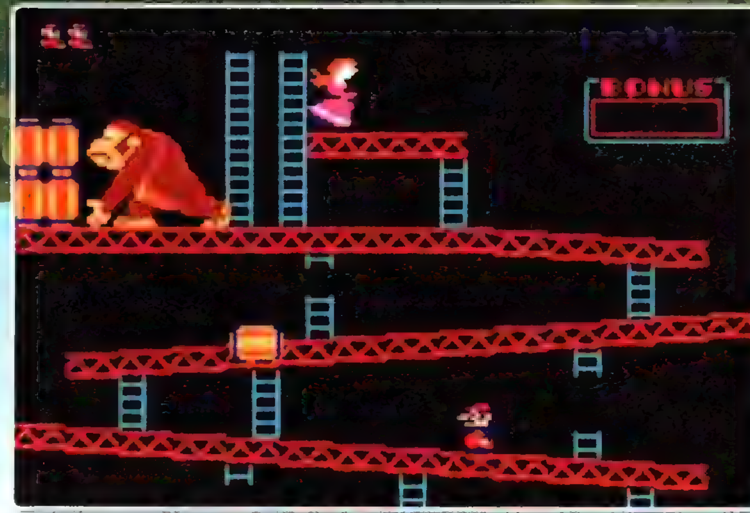
De eerste tempel van dit machtige Zelda-avontuur draait om... juist: apen! Je moet er in totaal acht bevrijden en verzamelen, en als dank slingeren ze Link naar de overkant van een afgrond. Een mooi voorbeeld van hoe mens en aap kunnen samenwerken om de wereld te verbeteren. Uiteraard zit er ook een slechte aap in de tempel, maar dat komt door de parasiet in zijn hoofd.



Tiki Towers (2008)

Het geweldige World of Goo verscheen in oktober 2008. Twee maanden later gevolgd door Tiki Towers, qua gameplay heel duidelijk een kloon van World of Goo. Maar dan... met apen! Lekker drukke, maffe, klimgrage apen, precies zoals ik ze graag zie. En die moet je dus met World of Goo-achtige constructies naar de bananen helpen. Ik ben geen fan van klonen, rip-offs en andere na-aperij (ha!), maar deze heb ik toch wel met plezier gespeeld.





van Kongs familieleden, zoals Donkey Kong Jr., Diddy Kong en Dixie Kong, zijn van die schattige primaten die heel andere kanten van het aap-zijn vertegenwoordigen. Want apen zijn niet alleen sterk, ze zijn ook guitig, lenig, wendbaar en snel. En die kwaliteiten maken ze zeer geschikt om als speelbare personages in videogames te fungeren.

Tragisch

Aiai is niet alleen iets wat je schreeuwt als je piemel tussen je rits komt, het is ook de naam van de aap in de bal die je door de hindernisbanen van de Monkey Ball-games moet rollen. Trouwens, over apen en ballen gesproken: dat beest met die sambaballen in Samba de Amigo is ook een aap, en euh... tja. Dan hebben we het wel weer zo'n beetje gehad met de speelbare apen in videogames – tenminste, waar het hoofdrolspelers betreft.

Tragisch wel, eigenlijk, dat onze naaste verwanten er zo bekaaid vanaf komen in de geschiedenis van de videogames. Want kijk eens naar de manier waarop 'menselijke' helden als Super Mario, The Prince of Persia of Rayman door platformlevels springen en slingeren. Dat soort bewegingen zijn toch eerder aapachtig dan menselijk! Maar nee, ontwikkelaars blijven mensen de hoofdrol gunnen, met hier en daar een aap als speelbaar extraatje, zoals in TimeSplitters, League of Legends en Overwatch.



Minstens zo kleinerend is de manier waarop apen als ondeugende lastpakken worden neergezet, zoals de irritante aapjes in Ape Escape, de jattende apen in Tomb Raider III of de brutale aap die Mario's pet afpakt in Super Mario 64.

Is dat terecht, die minachtende manier waarop apen door mensen in games worden neergezet? Of is het toch vooral de onzekere mens die zichzelf op deze manier voor aap zet? Mocht die prefrontale cortex bij apen ooit nog eens groot genoeg worden om games te kunnen spelen en ontwikkelen (ik gun het ze!), dan hoop ik dat ze ons mensen wat beter zullen neerzetten. ✖



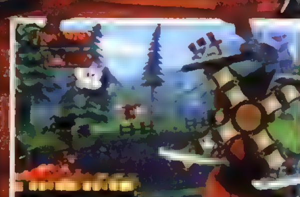
Metal Gear Solid 4: Suns of the Patriots (2008)

Little Gray is een haarloos aapje en huisdier van Drebin 893. Hij drinkt graag Narc Soda en leert roken van Solid Snake. Het zijn van die slechte gewoontes die hem nóg schattiger maken. Toch is hij in deze lijst videogame-apen niet helemaal op zijn plaats, omdat Little Gray eigenlijk een alien is – zijn naam verwijst dan ook naar de Alien Greys of Roswell Greys die regelmatig mensen ontvoeren om er proeven op te doen.



League of legends (2009)

Het speelbare personage Wukong, ook wel bekend als The Monkey King, is de laatste student van de oude vechtkunst genaamd Wuju. Trouwens niet zo vreemd dat niemand anders die vechtkunst nog wil leren, want ondanks zijn aardige snelheid, kracht en toverstaf is Wukong nou niet direct het handigste personage om in deze uit de klauwen gelopen mod van Warcraft III te gebruiken.



Donkey Kong Country: Tropical Freeze (2014)

In dit apenfeest kun je door de levels jumpen als Donkey Kong (die dus ooit Jr. was), zijn vader Cranky (inclusief pogo-wandelstok), de vlot bewegende Diddy of zwevende Dixie. Welke aap je ook kiest, het wordt gegarandeerd genieten dankzij de uiterst gevarieerde, fucking dynamische, verrassend transformerende levels die eigenlijk de échte sterren zijn. Toch, voor wie graag met apen speelt, is dit een behoorlijk ultieme game.



Overwatch (2016)

Kijk eens aan, een heldhaftige aap die slimmer is dan zijn menselijke medestrijders. Daar word ik blij van! En dan kan Winston ook nog eens vertrouwen op zijn jump pack, de elektrische schoten uit zijn Tesla-kanon, portable schildprojector en – uiteraard – gorillakracht. Een van de betere apen die de afgelopen jaren uit de ontwikkelstudio's zijn gesprongen.



Beyond Good and Evil 2 (2019? Toch...?)

In dit zééér langverwachte vervolg (de vorige Beyond Good and Evil verscheen 15 jaar geleden!) ga je aan de slag met een fantastisch geanimeerde aap, die ook daadwerkelijk als een aap beweegt – tenminste, zolang je zijn jetpack niet hebt geactiveerd. Zal het volgend jaar dan eindelijk gebeuren, dat er zo'n zeldzame game verschijnt waar apen trots op mogen zijn?



OP NAAR 2 OKTOBER 2012

SIMON REVANCHEERT ZICH MET...

RESIDENT EV

Klassiekers zijn games die iedereen weleens moet hebben gespeeld. Zo niet, dan is dat natuurlijk – en al helemaal in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt een van onze redacteuren de kans om zo'n smetje weg te poetsen; deze maand is het de beurt aan Simon en de game Resident Evil 6.

Ik hou van onze Spaanse Luchador Samuel. Nee, echt. Ik ontmoette 'm ooit in Parijs tijdens een perstrip voor Metal Gear Solid 4. De tweede dag kwam-ie bezweet en drie uur te laat de speelsessie in omdat hij 'naakt boven op de dekens wakker was geworden en de wake-up call had gemist'. Z'n telefoon lag op onverklaarbare wijze in een plas water op z'n nachtkastje – hij wist niet meer wat er was gebeurd. Sindsdien heb ik een zwak voor onze flamboyante vriend (niet genoeg om 'm niet dezelfde avond nog te cockblocken, maar dat is weer een ander verhaal). Enfin, dat zwak is altijd gebleven, niet in de laatste plaats omdat onze smaak zo vaak overeenkomt. Bloodborne, Dark Souls, Metal Gear Solid, Vanquish, Smash Bros. – er zijn maar weinig mensen met wie ik zo op één lijn zit. Maar er is een uitzondering: Resident Evil 6. De game die ik huilend heb weggelegd, is volgens Samuel een meesterwerk. Ik ga het dus nog één keer proberen.

GAAN WE WEER

TIJD 00:00
Vier campaigns, allemaal in co-op te spelen. Splitscreen is absurd ruk in deze game, dus ik duik lekker solo in de campaign van Leon, waarvan ik nog weet dat ik die het best trok.

TIJD 00:11
Positief beginnen: deze game ziet er nog altijd best wel lekker uit. En dan nu verder met het negatieve: wie heeft in godsnaam bedacht dat genezende herbs in je inventory belanden en dat je ze eerst naar een ándere inventory moet verplaatsen voordat je ze kunt gebruiken?! Omslachtig, onnodig, irritant, design van likmevestje.

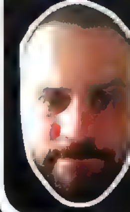
TIJD 00:19
Ik was bijna vergeten dat Resident Evil 6 niets met horror te maken heeft, maar dat het Call of Duty met zombies is. Niet dat ik daar ooit een probleem van heb gemaakt, want een goeie game is een goeie game, ongeacht genre en afkomst. De kill count staat nu overigens al op 200 zombies, vermoed ik. Toevallig precies hetzelfde aantal Quick Time Events dat ik voor m'n kiezen kreeg.

TIJD 00:45
Ik heb geleerd dat er heel veel deuren in deze game zitten. Deuren die een mens in z'n eentje niet kan openmaken, want dat zou te logisch zijn. Dus wacht ik om de haverklap op m'n partner, zodat we samen een deur openmaken. Je zou het maar in je eentje moeten doen ...

TIJD 01:16
Amper anderhalf uur in deze game en ik weet niet wat me harder de strot uitkomt: de Quick Time Events of de deuren. Of misschien de continue aanwas van cutscenes. Of de keren dat ik heel traag moet lopen omdat iemand tegen Leon lult via z'n headsetje. Of is het toch het feit dat ik niet op zombies kan schieten die roerloos op de grond liggen? Want ik moet ergens hendel nummer 108 overhalen en dan komt die zombie OPEENS op magische wijze in actie. Logisch natuurlijk.











IL 6



TIJD 01:45
Ik ga een keer dood. Als ik herstart, moet ik de cutscene van voordat ik doodging opnieuw bekijken. Dat soort dingen skippen zou namelijk te logisch zijn en Capcom zou bovendien stijlbreuk plegen door een functie te implementeren die als 'fatsoenlijk design' omschreven zou kunnen worden.

TIJD 03:12
Inmiddels weet ik wel wat me het meest de strot uithangt: het feit dat ik al meer dan drie uur achter een chick aan loop die continu zegt: "Ik kan nu niet zeggen waar we heen gaan en wat er aan de hand is, ik moet het je laten zien, anders geloof je me niet!" MEVROUW, WE SCHIETEN AL DRIE UUR LANG ALS GEKKEN OP ZOMBIES! DOE NORMAAL EN ZEG GEWOON WAT ER IS – IK GELOOF BEST VEEL OP DIT MOMENT!

TIJD 03:26
Ik weet nu wat het is wat ze me niet kon vertellen. Het was allesbehalve ongeloofwaardig en ze had het bovendien letterlijk in twee zinnen kunnen vertellen. Mijn god ...

TIJD 04:50
HAHAHAHAHA, IK ZIT OP EEN WATERGLIJBAAN EEN KILOMETER ONDER DE GROND EN ER ZWEMT EEN REUZENVIS ACHTER ME AAN! HAHAHA, QUICK TIME EVENT! O, hij is dood ...

TIJD 06:10
Zowaar iets positiefs: ik loop Sherry tegen het lijf en niet veel later Chris. Dat idee van vier verschillende verhaallijnen die elkaar op een gegeven moment kruisen is serieus wel dope.

TIJD 07:28
De eindbaas komt inmiddels voor de 47ste keer in een andere vorm tot leven en ik haat'm bijna meer dan deze game. Bijna.

TIJD 07:53
Ik heb Leons campaign uitgespeeld en best veel geleerd. Zo weet ik nu bijvoorbeeld hoe een game eruitziet die is gebouwd op ideeën uit andere games, maar het presteert om ze nóg slechter te implementeren. Ik weet hoe een game speelt als een ontwikkelaar het hele concept van gamedesign negeert en wat er gebeurt als pacing niet bestaat, want ik zit al acht uur lang de finale van een middelmatige actiegame te spelen en als er nog één keer een helikopter ontploft, knapt er iets in me. Deze hele game is een budgetversie van de zombiehoofdstukken in Uncharted, en die waren al ruk. Nog drie campaigns te gaan ...

TIJD 13:45
Ben echt wel veel op zombies aan het schieten de laatste uren ...

TIJD 19:22
Maar écht. Heel veel zombies. Much schieten. So many Quick Time Events ...

TIJD ??:??
Veel deuren ook zeg, die we samen open moeten maken.

Game: Resident Evil 6
Release: 2 oktober 2012
Cijfer: 9.1
Reden van niet spelen: Wel aan begonnen, maar vrij snel gestopt omdat er geen plezier te vinden was. Of design. Of logica. Of iets goeds.
Verouderd? Het is niet verouderd, het is net zo ruk als dat het tijdens de release was.
Aanrader? Nou ja, stel je wilt... Nee, never mind. Ik kan echt geen enkele goeie reden bedenken om dit misbaksel aan te raden. Misschien als je jezelf en goeie games haat.

TIJD ??:??
Welk jaar is het? Kan iemand me helpen? Ik voel me niet zo goed. Waar ben ik eigenlijk?

TIJD ??:??
SOS

TIJD ??:??
... ✖

1996
Resident Evil

1998
Resident Evil 2

1999
Resident Evil 3

2005
Resident Evil 4

2009
Resident Evil 5

2012 SCORE 91 GOLD AWARD
Vier kwalitatief hoogstaande games voor de prijs van één, dat is wat Resident Evil 6 je geeft. De game is net zo ambitieus als dat het spectaculair is, en legt de lat voor explosieve, Hollywood-achtige blockbustergames ontiegelijk hoog.

2017
Resident Evil 7

2018 SCORE 39
Het is alsof er nooit games gemaakt zijn en Resident Evil 6 de eerste poging was. Alsof niemand ooit had gehoord van design – of pacing, of variatie, of überhaupt spelplezier – en dat Capcom het met deze titel eens probeerde. Het duurt allemaal zó lang, het is zó saai, zó slecht, zó onlogisch en in alle facetten zó ontzettend kleurloos. Wonderbaarlijk – meer kan ik er niet van maken.









IEDEREEN AAN DE BATTLE ROYALE

Eens in de zoveel tijd duikt er een nieuwe hype op in de gamewereld. Vervolgens duiken developers er massaal bovenop en slaan driftig aan het kopiëren. Momenteel is dat de zogenoemde Battle Royale-mode. Maar hoe origineel is deze mode eigenlijk en waarom is het een hype? JJ dook in deze vorstelijke materie.

Het is telkens hetzelfde liedje: een of andere smartass developer programmeert een nieuw soort gameplay, mode of genre in elkaar, de nieuwe shit valt op, scoort vervolgens bigtime en de kassa's rinkelen oorverdovend. Wat doet de rest van de industrie? Juist, die slaat keihard aan het kopiëren. Want beter goed gejat dan slecht bedacht, zullen we maar zeggen. Denk aan de hoos aan MMO's toen World of Warcraft scoorde, de cardgames toen Hearthstone een hit bleek, de MOBA's toen iedereen LoL had en nu dus de Battle Royale-mode sinds PUBG online roeleert.



ROYALE BEHANDELING

Na de manie rond PUBG was Epic zo slim om het kwakkelende Fortnite nieuw leven in te blazen met een gratis Battle Royale-mode. 'Opeens' slaagde de game er online in om PUBG qua aantal spelers online af en toe te verslaan. Ook Paladins heeft nu een Battle Royale-mode, en als we de geruchten mogen geloven, is er een Battle Royale-mode voor Counter-Strike Global Offensive in de maak. De nieuwe Halo kan straks ongetwijfeld ook op een mp-mode met een royaal aantal spelers rekenen, en we hoeven niet raar op te kijken als de nieuwe Battlefield (of Bad Company) eveneens Battle Royale-achtige gamemodes krijgt. Meer is beter, toch?

Dat is simpel gesteld wat de Battle Royale-mode is. Een soort free for all/team deathmatch/survival-mode, maar dan met veel meer spelers (100 is het magische nummer) dan we gewend zijn. En dood is dood. Degene die het laatst overblijft, wint. Chicken dinner. Niet echt iets nieuws, maar meer een soort mp-shooter in een nieuw, ruim zittend jasje.

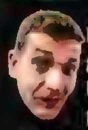
Een ander belangrijk aspect van Battle Royale is dat de developer allerlei tools voor victory in de maps heeft neergelegd. Van wapens en outfits tot auto's en andere voertuigen, die je allemaal naar eigen inzicht kunt gebruiken. Wat vervolgens ontstaat, is een (prettig) gestoorde vorm van survival of the fittest en een shitload aan maffe situaties. Een mix die nog eens wordt versterkt doordat iedereen zijn personage compleet gestoord kan uitdossen. Deze mix past, getuige het enorme succes, perfect bij de smaak van de gamer anno 2018. En ook bij die van de redactie (zie kaders).

WAT MODJE?

Maar is Battle Royale nieuw? Hebben de mannen en vrouwen achter PUBG



WAAROM HOUDEN WIJ VAN BATTLE ROYALE?



Battle Royale-gameplay brengt een ongekende spanning met zich mee. Aan het begin van een potje ben je aan het proberen zo snel mogelijk zo veel mogelijk gear bij elkaar te rapen. In het midden van een potje (probeer ik) zo veel mogelijk spelers te ontwijken om zo de zogenaamde 'end-game' te bereiken. En dan wordt het echt spannend. Met de kop in de modder, hopend dat ik niet gespot word, andere tegenstanders van een afstandje omleggen, met zweet in de bilspleet. Yes!



Het draait allemaal om oerinstinct, het recht van de sterkste, de tweede plek is de eerste verliezer, et cetera. Dat maakt het insane!



Survival is iets waar onze oerziel naar verlangt. Diep vanbinnen zijn gamers namelijk allemaal warriors, en de grootste uitdaging voor een strijder is om te overleven met niets, tegen de grootste tegenstander denkbaar. Eerst waren survival-games de beste manier om dat te doen, nu biedt Battle Royale een nóg puurdere uitdaging.



Heel simpel: omdat de open structuur ervan garandeert dat elk potje anders is, wat voor continue spanning zorgt. Bij veel andere soorten games/game-modi kunnen matches soms na een lange tijd spelen ietwat voorspelbaar aanvoelen, maar elk Battle Royale-potje is weer een nieuw avontuur met nieuwe kansen en mogelijkheden.

JJ | IS NIET ZO VAN DE HYPES



het spreekwoordelijke wiel opnieuw uitgevonden? Nee, dat wiel bestond allang. Ze hebben het wiel enkel een make-over gegeven en vooral veel groter gemaakt. De naam van het genre is ontleend aan de Japanse film Battle Royale (2003), waarin een klas studenten wordt gedwongen mee te doen aan een dodelijke wedstrijd waarin de student die als laatste overblijft, wint. Inderdaad, ook The Hunger Games maakt gebruik van dat gegeven. Als gamemode zag Battle Royale het levenslicht in games als Minecraft en Arma 2. En het leuke is dat het niet de officiële developers waren die de BR-gameplay bedachten, maar mod-makers. PUBG is min of meer de eerste game die deze gamemode echt officieel als basis gebruikt. Een ietwat tragisch gegeven dus: degenen die binnenliepen waren dus niet de bedenkers, maar de mensen die Battle Royale slim oppikten en voor 0 euro in hun titel verwerkten. Maar zo gaat het wel vaker in deze industrie.

JAAR VAN DE BRG

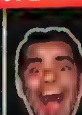
De afgelopen jaren waren de jaren van de MOBA, en misschien ook wel een beetje van de arena-shooter, maar 2018 wordt absoluut het jaar van de Battle Royale-games, die we voor de gelegenheid maar tot BRG's bombarderen. En als je de kaders van de redacteuren leest, weet je waarom. BRG's refereren sterk aan ons oerinstinct om te overleven in een strijd van leven op dood. En hoe meer mensen je weet te overwinnen, hoe dichter je bij het kippenmaaltje komt, des te opwindender het wordt. Ik ga er daarom van uit dat we pas aan het begin van de BRG-gekte zitten. Er zullen de komende tijd (en zeker op de E3) veel andere games met een Battle Royal-mode komen, en de aantallen spelers die in een match tegelijk kunnen meedoen, worden hoe dan ook groter. Meer mensen betekent immers meer fun. Ik hoop alleen wel dat de developers blijven innoveren. Gamers zitten niet te wachten op zes verschillende games waarbij je uit een vliegtuig springt om in een landschap neer te komen. Dat doet PUBG al. Verzin iets nieuws - dat moet in zo'n ruim opgezette vorm van de survival-mode echt mogelijk zijn.

En ik, ik laat het allemaal langs me heen gaan. Niet omdat ik Battle Royale niet goed uitgewerkt vind. Nee, ik snap de hype en de opwinding totaal. Maar het duurt mij allemaal te lang. Fucking vijftien minuten op een berg liggen wachten in de hoop dat de rest elkaar afmaakt, vijf minuten ronddarren omdat je niemand ziet ... het is niks voor mij. Ik heb het al vaker gezegd: als ik wil wandelen, ga ik de Kennemerduinen wel in. Als ik wil liggen, duik ik in bed. Ik wil strijd! Direct! Man tegen man! Eerlijk, geen geniepig geschuil. CoD, Quake, FIFA, dáár haal ik mijn excitement uit. Maar ik ben in de minderheid aan het raken, ook op de redactie. En daar heb ik geen problemen mee, want ik kan er intens van genieten als zo'n bizarre gast met een vergiet op zijn kop na tien minuten schuilen snoeihard door zijn kop wordt geknald bij het eerste moment dat hij zijn schuilplaats verlaat ... ✖

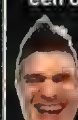




WELKE GAME MOET OOK 'ROYALE' WORDEN?



The Legend of Zelda: Breath of the Wild. De grote, diverse wereld en de vele wapens, mechanics en physics vormen de perfecte speeltuin voor een ongeremde slachtpartij.



Far Cry. De open-wereld is er perfect geschikt voor, en qua gameplay heeft het al redelijk wat survival-elementen.



GTA Online. Maar Rockstar zou nooit zo achter een hype aanlopen. Toch?



Ghost Recon: Wildlands is helemaal klaar voor een Battle Royale-mode. De game heeft de map, de game heeft de voertuigen, de game heeft de wapens ... nu alleen die mode nog. Kom maar door!

ZIJN BAD GUYS EIGENLIJK WEL ZO BAD?

GRADDUS INTERVIEWT BAD GUYS

Bad guys zijn over het algemeen door- en doorslecht ... of toch niet? Je staat er misschien niet bij stil, maar voor iemand als Bowser is juist Mario de bad guy! Graddus laat een stel iconische videogameschurken aan het woord over hun beslommeringen.



KING PIG (Angry Birds)

Mag ik zeggen dat u er goed uitziet, meneer Big? Mals ook. En sappig.

"Knor-knoóór knorrr! Knor-knor knor. Knor!"

Precies. Zeg, wist u dat u niet alleen een bad guy in Angry Birds bent, maar dat sommige volkeren u zelfs als onrein beschouwen?

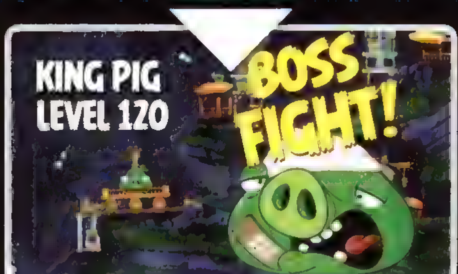
"KNORREKNORRE! Knor 1, Knor 2, Knor 3? Knorrerdeknorknor. *Knor knor!*"

Daar hebt u een punt. Het pleit u echter niet vrij van het feit dat u in een wanproduct als Angry Birds acteert.

"Knor-knor-knor. Knorderdehorderdeborder-deblablabla! Knorre?"

Hahaha nee hoor, wees gerust: die bestekset heb ik altijd bij me. En die whisky- en barbecuesaus ook ...

"Knor (slik)."



BOWSER

Ha die Bowser! Hoe is het?

"Grmbl! Afgezien van het zoveelste pak rammel van die snorremans, bedoel je? Prima."

Wat vind je er nou van dat je voortdurend op je flikker krijgt?

"Ik geef toe, ik ben niet perfect. Ik heb een oogje op de prinses. Op haar blauwe ogen en strakke perzikhuidje – mjam! Maar is verliefd zijn een misdaad? Rechtvaardigt dat het feit dat Mario me keer op keer molesteert? Want laten we wel wezen: hij is hier de echte bad guy! Niet alleen valt hij weerloze Goomba's aan die niets meer doen dan een beetje rondlopen, die Italiaanse hooligan heeft al voor honderden miljoenen schade aangericht in Mushroom Kingdom. Daarnaast behandelt hij zijn bloedeigen broer als een hond. Bah!"

Interessant. Nog meer?

"Jazeker. Wat dacht je van snelheidsovertredingen in een kart, wellicht zelfs onder invloed van paddo's? Het kidnappen van Donkey Kong? Gouden munten stelen? En zo kan ik nog wel even doorgaan ..."

Poeh hé. Heb je Nintendo hier al over gesproken?

"Ach, wat heeft het voor zin? Kijk naar me: ik ben een ietwat dikkige schildpadhagedis! Marketingtechnisch doe ik het gewoon goed als bad guy. Als ik af en toe een poster van de prinses krijg toegeschoven, schik ik me graag in mijn rol."

ZOMBIES

Weinig wezens die zo vaak voor bad guy spelen als jullie. Zitten jullie daar eigenlijk mee?
"Ach, we zijn zombies. Onze hersenen zijn zo door- en door verrot dat we wel andere dingen aan ons hoofd hebben. Maden, bijvoorbeeld. En rottende plukjes haar."
Aha. Maar jullie moeten er toch wel iets bij voelen?
"Nee hoor, het boeit ons geen fuck. Wij volgen ook maar ons instinct. Dat vervolgens allerlei gasten onze kop inslaan met hamers, ons bekogelen met molotovcocktails en beschieten met shotguns, zegt denk ik meer over hen dan over ons."
Zouden jullie graag weer mens zijn?
"Hahaha, maak je nou een grapje? Man, wat is er relaxter dan de hele dag hersenloos rondlopen, met als enige zorg of je straks een been of wat ingewanden als avondeten neemt? Sterker nog: ik ken veel mensen die maar wat graag een zombie zouden zijn. De meeste gamers gedragen zich in elk geval zo. Bovendien zijn we stiekem best trots op onze status als videogamevijand nummer één. Zo hoeven we nooit naar een uitzendbureau of te solliciteren!"
Touché! Bedankt voor dit interview. Ik zou u graag de hand schudden, maar ik ben bang dat hij eraf valt ...





VAAS MONTENEGRO

Vaas, jij bent toch wel het prototype van een gestoorde gek.
"GestoOrd? GESTOoRD?! Hahahahaha! Weet je wie pas gestoOrd zijn? Formule 1-couReurs! VOortdurend dezelfde rondjes rijden en verwachten dat ze ineens opstijgen of zO. GEK zijn ze!"
Right. Heb jij je eigenlijk weleens laten diagnosticeren bij een psycholoog?
"DiagnOsticeren, diagnOsticeren ... Dat rijmt op diarree, hahahahaha! Zeg, weet jij wat de definitie van een schijtgame is?"
Euh, nee?
"Dat is als Ontwikkelaars hun stinkende best hebben gedaan! Hahahahaha!"
Juist ja.
"Maar even zonder dOllen: weet je wie pas echt GestoOrd zijn? Die mensen bij Ubisoft! Mij een beetje uit Far Cry slOpen, de sukkels ... En dan wel voOrtdurend dezelfde games uitbrengen en verwachten dat iedereen dat pikt! Zeg, weet jij trouwens wat de definitie van een schijtbedrijf is?"
Ik denk dat ik dat wel kan raden ... Fijne dag nog!









ADOLF HITLER

Zo, ome Adolf. Hoe oud ben jij inmiddels wel niet?
"Ietsch mehr reschpect für die Elterlingen, du schnotaap! Mit mein 128 Jahren had ich dein über- übergrossvatter können sein!"
Sorry, 'u' dan. Maar 128 jaar ... Wauw! Wat is uw geheim?
"Och, nichts bysonders. Gewohn elke Tag zwei Bratwursten und drei liter Bier. Dabei bin ich sinds das Ende von die Weltkrieg aan het genieβen von mein Pension. Ich bin selbs flink aan het gamen geschlagen! Aber die WWII-spielen, da word ich nicht echt blei von ..."
Omdat ze u in een kwaad daglicht stellen, bedoelt u? Maar u bent toch gewoon een gewetenloze tiran?
"Hass ich du net nicht um reschpect gefragt, du Baklapf? Du sprecht hier nog immer gegen der Führer he?! Mein daden rund 1940/1945 verdienen wellicht kein Schönheitspreis, aber wir mussen vergeben und vergeβen, nicht? Ich bin al zo vaak belachelijk gemacht im games. Ich bin ins die Ballen geschoβen in Sniper Elite, zeitreizen mit Stalin in Command & Conquer, michselb untergepiest in Wolfenstein ... Ze hebben mir selbs ein keer in ein Mech geplatst. Ein Mech! Das ist toch Wahnsin? Und dan wurden da auch nog allerlei rare Films mit mir gemacht. Es wurdet zeit das ich wraak nehm! Raaaaah!"
Euh, ik geloof dat dit interview is afgelopen is. Tot over een jaartje of 128?
"Daar haltest ich dir aan. Doe de Gruβen aan mein freund Mario! Ich muss ihn echt eins fragen wo ihr sein Schnor zo fraai beipunkten lasst ..."

VERMIST! Kerkhof Capcom



Bekentenis: ik ben talloze jeugdvrienden verloren. Ze hielden m'n hand vast toen ik opgroeide, waren er als ik wakker werd en als ik ging slapen. Ik hield van ze, maar ze zijn weg. Ze hadden wel allemaal één ding gemeen: het waren kinderen van papa Capcom.



BREATH OF FIRE

Wat was je mooi. Op de Super Nintendo al. Je groeide op tussen Final Fantasy's en Dragon Quests, maar stond als unieke Japanse RPG alsnog je mannetje tussen deze reuzen. Je had alles mee. Een hoofdpersonage dat in een draak kon veranderen, toffe werelden, toffere verhaallijnen en nog toffere personages. Ik heb ondertussen tientallen andere RPG's gespeeld, maar jou mis ik, lieve Breath of Fire.

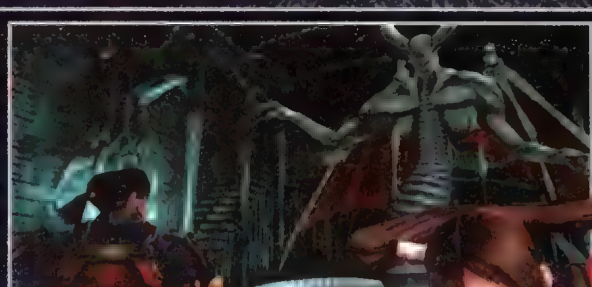
Laatst gezien: 2003 - Breath of Fire: Dragon Quarter

Reden van verdwijnen: Oké, het laatste deel was gaar, maar niet zo gaar dat je de hele serie maar moet weggooien.

Telt niet: De troep die Japanners in 2016 op mobile voorgeschoteld kregen, onder de spuug-in-je-gezicht-naam 'Breath of Fire 6'. Gadverdamme!



ONIMUSHA



Jij was altijd al de stoerste van al mijn jeugdvrienden. Sommige mensen denken dat het moderne actiegenre begon bij Devil May Cry, maar eigenlijk was jij de eerste. Daar heb je nooit over opgeschept. Je was even bescheiden als je spelwereld tof was: feodaal Japan, gemixt met een heerlijke dosis demonen. Smullen was het, net als die gruwelijke cut scenes en intelligente samurai-gameplay. Ik kan zo vijf dingen noemen die jij bedacht en die vandaag de dag niet meer weg te denken zijn uit gaming. Maar dat maakte je allemaal niet meer mee, want je kreeg na een misstapje geen tweede kans meer.

Laatst gezien: 2006 - Onimusha: Dawn of Dreams

Reden van verdwijnen: Net als bij Breath of Fire sloeg het laatste (vierde) deel als een lul op een drumstel, maar het was pas je eerste misstapje na drie briljante games.

Telt niet: Onimusha Souls in 2012. Een m**f**ng browsergame! Hij is al dood, Capcom. Geen reden om nog eens over z'n lijk te pissen.



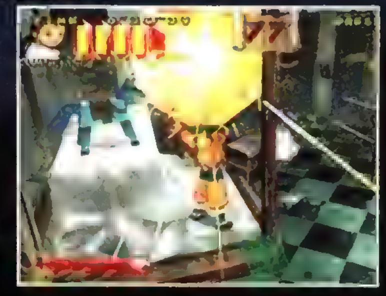
POWER STONE

Smash Bros. is de enige goede brawler ooit gemaakt, toch? FOUT! De geschiedenis probeert jouw sporen uit te wissen, maar ik herinner het me nog goed. Die flamboyante 3D-levels, waarin je alles kon oppakken en naar elkaar kon gooien (en weer op kon vangen en teruggooien) en waar het ene na het andere gevaar om de haverklap de kop op kwam steken. Het leukste moment? Als je alle power stones in een level had verzameld en eindelijk je bizarre over de top gruwelijke epische speciale aanval kon unleashen. Inclusief drie vrienden die je dan in tranen achterliet. Good times...

Laatst gezien: 2000 - Power Stone 2

Reden van verdwijnen: De Dreamcast, jouw thuis, ging inderdaad ten onder. Waarom jij meegesleept werd, is me nog steeds een raadsel.

Telt niet: Het bundeltje van 1 & 2 dat in 2006 nog op de PSP verscheen.





DINO CRISIS



Resident Evil met dino's. Serieus, zo simpel was het idee achter Dino Crisis. En, zoals zo vaak, zijn het de simpelste ideeën die het best werken. Grootmeester Mikami (niet verrassend ook verantwoordelijk voor Resident Evil) kwam, zag, leidde jouw moeder in en overwon. Alles aan je was goed en gaaf, die eerste twee delen. Zullen we net doen alsof het derde deel niet bestaat? En zeggen dat je tegen je wil naar de ruimte werd gestuurd, in de verre toekomst? Ik bid nog dagelijks dat de verantwoordelijke voor dat idee achttien keer over de kop ontslagen is.

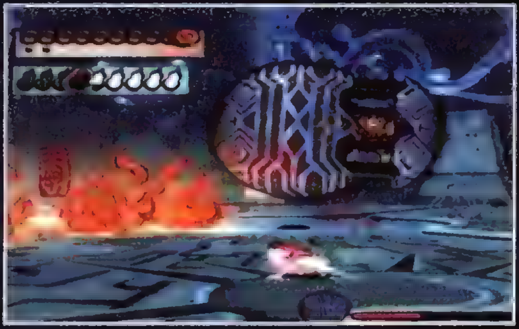
Laatst gezien: 2003 - Dino Crisis 3

Reden van verdwijnen: Ik begin een patroon te ontdekken; één gare game betekende meteen je einde.

Telt niet: De geruchten in 2014, dat je naar de Xbox One zou komen, of het gerucht dat grote namen binnen Capcom openstaan voor een comeback of remaster.



OKAMI



Daar stond je dan, met je wapperende witte haren, kwijl aan je bek en je tong uit je mond. Ik was op slag verliefd! Je was niet zomaar iemand, je was letterlijk een god en je spelwereld werd getekend met de mooiste penseelstreken van het land. Nintendo had Zelda, maar ik had jou. Twee keer mocht ik je uitlaten, maar na het eerste waanzinnige avontuur mochten we tijdens het tweede tripje de kleine schermpjes van de DS niet verlaten. Maakte niet uit, nog steeds hadden we lol. Had ik toen maar geweten dat het de laatste keer zou zijn. Dan had ik je nog een extra aai en een dikke knuffel gegeven.

Laatst gezien: 2010 - Okamiden

Reden van verdwijnen: Procentueel gezien is degene die dit leest zelf schuldig, want bijna niemand kocht Okami. Barbaar!

Telt niet: De 428 keer dat deze game in de afgelopen jaren is geremasterd of geport.



GHOST 'N GHOBLINS



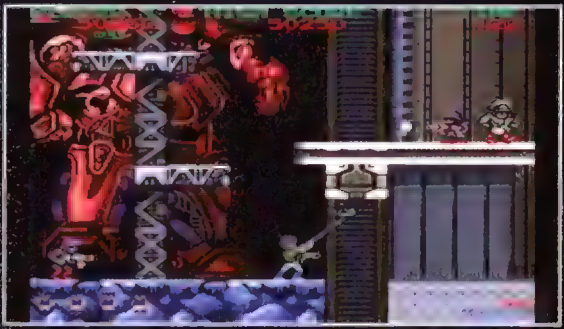
Je had zo'n mooie toekomst voor je. Jij had de 2D Dark Souls kunnen worden. Of gewoon een 3D actiegame met een moeilijkheidsgraad waar we allemaal van moesten huilen, maar toch met genoeg humor om geheel je eigen ding te doen. Ultimate Ghosts 'n Goblins op de PSP bewees in 2006 nog tot hoeveel perfectie je in staat was. En die twee keer dat ik je van je vader ineens Maximo moest noemen vond ik zo leuk, dat ik die gewoon zonder twijfel tot de hoofdlijn in de franchise reken. Ik zal je witte boxershort met rode hartjes nooit vergeten... Of de 10.001 keer dat ik doodging dankzij jou.

Laatst gezien: 2006 - Ultimate Ghosts 'n Goblins

Reden van verdwijnen: Niet te zeggen, want geen weldenkend mens snapt waarom je verdwenen bent.

Telt niet: Die twee lauwe iOS-games die jouw heilige naam mochten dragen.

DE REST

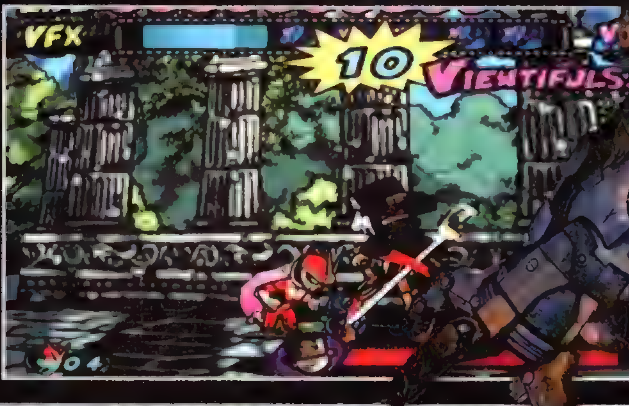


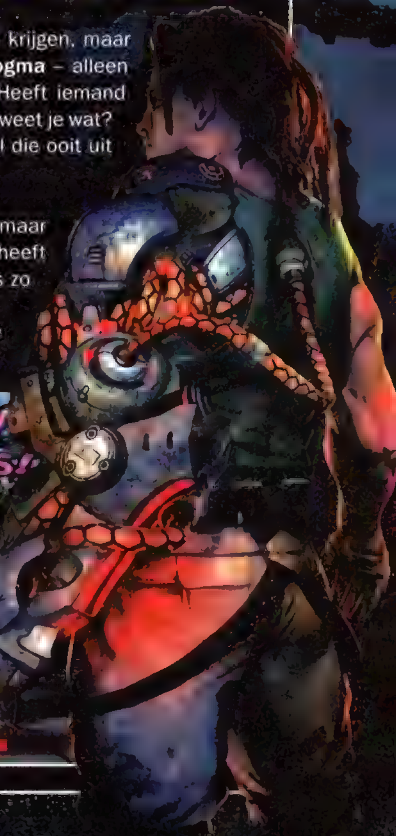
Ik kan nog wel een halve PU vullen met de lijken die Capcom in de kast heeft. Zo vond ik **Bionic Commando** wel tof en had **Lost Planet** wat mij betreft in het derde deel eindelijk zijn draai gevonden, om vervolgens meteen een nekschot te krijgen. Alleen fans van **Ghost Trick** weten hoe ironisch dát sterfgeval is, en voor een nieuwe **Asura's Wrath** zou ik m'n pink geven. **Devil May Cry** lijkt volgens de geruchten zijn zesde deel te gaan krijgen, maar wie weet of hetzelfde geldt voor de briljante culthit **Dragon's Dogma** – alleen maar een van de tofste openwereld-actiegames ooit gemaakt! Heeft iemand trouwens het nummer van **Viewtiful Joe** nog? Of van **Strider**? Ach, weet je wat? Doe me trouwens het nummer van **Mega Man** maar, de enige ziel die ooit uit deze streng bewaakte grafkamer wist te ontsnappen.

Laatst gezien: Diep in mijn hart, omringd door tranen van rouw.

Reden van verdwijnen: Ik wil heel graag boos zijn op Capcom, maar hoe word je boos op een ontwikkelaar die de wereld zo veel vets heeft gebracht? Beter kijk ik boos naar alle keren dat de verkoopcijfers zo slecht waren dat Capcom niet anders kon.

Telt niet: Elke tweet die je plaatst waarin je zeurt om een nieuw deel. Al voel ik je pijn. Echt. Geloof me.





RUDY VAN BUREN

DE SNELSTE GAMER OP AARDE



Wist je dat de snelste gamer ter wereld in Nederland woont? En dat ie zelfs zo ontzettend rap is, dat hij onlangs bij het McLaren F1-team in dienst is genomen om Fernando Alonso sneller te maken? Nee, dat wist JJ ook niet. Tot afgelopen maand ...



Tot mijn grote schaamte moet ik bekennen dat ik tot voor kort nog nooit van de 25-jarige Rudy van Buren uit Lelystad had gehoord. Ook niet van de McLaren World Fastest Gamer-competitie, trouwens. Terwijl daar toch 30 duizend razendsnelle racegamers aan meededen én er een contract voor de officiële simulatieracer van het team op het spel stond. Ik kan me slechtere jobs voorstellen.

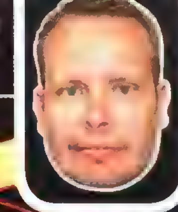
Hoewel ik echt fan ben van racegames en de finale van het WK F1 van Codemasters voor mij een van de mooiste staaltjes eSports van 2017 opleverde (zoek maar op YouTube), is racen toch een ietwat ondergesneeuwd onderdeel van professioneel gamen – zowel wat betreft exposure als prijzengeld (hoogste prijs tot nu was 100.000 dollar in Las Vegas afgelopen jaar). Waarom? Ik kan er de vinger niet echt achter krijgen. Mogelijk is de racegame niet echt een 'gamergenre' en is het vooral voor casuals, fans van het echte racen die gewoon hun passie uit geldgebrek en/of enthousiasme op de spelcomputer uitleven. Ze zoeken elkaar op in plaats van het gamecircuit in te duiken.

HET ECHTE WERK

Anyway, die Rudy van Buren won dus in november de World Fastest Gamer-competitie door in de finale de andere Nederlandse deelnemer Freek Schothorst te verslaan. Daarmee verkreeg Rudy een jaardeal bij McLaren als de officiële simulatortester. En dat is geen 'even voor de gelegenheid en de pr' gecreëerde baan. "Ik ga komend seizoen veel tijd in de officiële racesimulator van McLaren in de fabriek in het Engelse Woking doorbrengen, om daar samen met het team de wagens van Alonso en Stoffel sneller te maken." Dit is echt belangrijk werk, aangezien de F1-teams maar acht testdagen op het circuit krijgen en zij het dus vooral van de input uit simulatorritten moeten hebben om de perfecte wagen, setup en afstelling te bemachtigen. Rudy: "Het zwaartepunt ligt natuurlijk in het voorseizoen. Dan wordt de wagen gebouwd. Maar ook gedurende het seizoen is de simulator van groot belang. Als er bijvoorbeeld tijdens de oefenraces op vrijdag iets niet lekker gaat, zal ik aan de bak moeten om 's avonds in de fabriek te checken wat de oorzaak was en hoe we zoiets kunnen verhelpen. Ze kunnen immers niet nog eventjes het circuit op."

Diegenen die roepen dat Rudy gewoon een mazzelpik is die nu zijn droombaan heeft gevonden, moet ik toch teleurstellen. Ja, Rudy is superblij met deze job en hij gaat er volle bak voor, maar het is niet zijn droom. "Dat was echt coureur worden. Dat wilde ik









RACE OF CHAMPIONS

Echt racen met de wereldtop is het summum voor Rudy, en binnenkort mag-ie aan de bak. Als snelste racegamer ter wereld doet hij namelijk mee aan de befaamde Race of Champions, waar toppers uit onder meer de F1-, rally-, WTTC-, Indycars- en DTM-wereld het tegen elkaar opnemen in een identieke auto. Of Rudy een kans maakt? "Ja, waarom niet? Kijk, in hun eigen klasse verlies ik op zeker. Zij kennen de auto en de tracks. Maar hier is het voor iedereen gelijk. We krijgen allemaal dezelfde onbekende wagen en we racen allemaal op een voor ons onbekende baan. Dan wil ik het nog weleens zien!"



al vanaf kleins af aan. Ik heb jaren op hoog niveau gekart, maar ja: mijn lengte ... Ik ben 1.92 meter en pas gewoon niet in de open-cockpitwagens. Dan zit ik met mijn hoofd tussen mijn knieën. Daarom ben ik me op de racesims gaan richten, want dat was the next best thing. En nu heb ik daar dus het hoogst haalbare bereikt."

STEADY

In augustus 2017 werd bekendgemaakt dat McLaren met behulp van de WFG-competitie op zoek ging naar een nieuwe simulatortester voor het team. De opzet is vergelijkbaar met de GT Academy, waarmee Nissan een coureur voor hun 24uurs-raceteam zocht. De oprichter van GT Academy is dan ook niet geheel verrassend óók de producent van de WFG-wedstrijd. De competitie werd via allerlei racegames uitgezet en via een van die spellen, rFactor 2, kwalificeerde Rudy zich.

En toen begon het pas, want volgens Rudy ging het in de finale om veel meer dan alleen 'wie er het snelst was'. 'Een goede testsimulatorrijder is niet alleen iemand die het snelst is. Natuurlijk moet je rap zijn, maar belangrijker is dat je steady bent, ronde na ronde hetzelfde kunt rijden, opdrachten kunt uitvoeren en vooral goed kunt aangeven wat je in de simulator voelt. Daar werden we ook tijdens de competitie op getest. Niet steeds een snel rondje rijden, maar ook scenario's afwerken. Vaak veranderden de technici – zonder dat je het wist – iets aan de auto, en dan vroegen ze na de race of je iets had gemerkt. Ik bleek allround gewoon de sterkste."

ANDERE KOEK

De finale van de competitie werd in de echte simulator afgewerkt en Rudy merkte al snel dat dit andere racekoek was dan thuis in een raceseat met een stuurtje en gaspedalen. "Allereerst heeft McLaren een eigen 'racegame' die exact de circuits van de F1 weergeeft. Ten tweede kunnen ze de krachten die je tijdens het echte racen voelt simuleren. Een centimeter meer voorvleugel voel je dan echt meteen in je stuurbeweging. De eerste keer dat ik in de simulator zat, had ik dan ook verzuurde spieren. Het was echt keihard werken."

En nu mag hij aan de slag in Woking. "Ik heb een druk schema. Ik moet trainen, ook fysiek: het vet moet eraf. Daarnaast vlieg ik de hele wereld over om simulators te testen, demo's te geven en bij een aantal races aanwezig te zijn. Het is een fulltime job en daarom kon ik mijn baan als salesmedewerker opzeggen. Mijn doel is dit jaar een onuitwisbare indruk op het team te maken, zodat ik er volgend jaar weer bij kan zijn. Want nu ik eraan geroken heb, wil ik er ook alles aan doen om er te blijven!" ✖



RUDY'S TIPS

- **Speel racegames met stuur op de pc: dáár zit de echte racesim-scene.**
- **Maak meters, véél meters. Je zult niet meteen de snelste ronde neerzetten. Dat doe je door de baan te leren kennen.**
- **Een veilige aanname is remmen bij 100 meter voor de bocht; dan zit je 90 procent van de tijd goed.**
- **Na de helft van de bocht ga je op het gas, en nooit helemaal vol, maar beetje bij beetje.**
- **Leer afstellen: dat is echt essentieel voor een snelle tijd. En er is niet zoiets als één juiste afstelling. Het is echt een persoonlijke voorkeur die je zelf moet uitzoeken.**
- **Leer zonder assist te racen: als je mee wil doen in de racesim, is dat een vereiste.**
- **Speel tegen mensen van gelijke kwaliteit. Racen tegen te goede tegenstanders zorgt voor overcompensatie en dus fouten.**

Het verhaal achter ...
The Last of Us

The Last of Us blijft een van de mooiste, meest beklemmende en emotionerende games die Jurjen ooit heeft gespeeld. Reden genoeg om eens boven water te halen hoe die game precies tot stand is gekomen. En zo stuitte hij op vele titels van boeken, films, series en ... een documentaire over mieren!



Hoewel Naughty Dog is opgericht in 1984, brak de studio pas midden jaren negentig door met de game Crash Bandicoot. Sindsdien bouwt Naughty Dog vanuit het zonnige Californië hard aan een interessante portfolio met verfrissende franchises en memorabele personages. Die personages zijn in de loop der jaren echter wel wat grimmiger geworden.
Na Crash Bandicoot volgden de iets stoerdere, maar nog altijd cartoony figuurtjes Jak en Daxter. In Jak 2 en 3 was Jak al een stuk duisterder geworden, maar het bleef een cartoony personage. Daarna kwamen de Uncharted-games, met in de hoofdrol geen tekenfilmfiguurtje, maar een realistische kerel die exotische locaties bezoekt – om daar honderden tegenstanders overhoop te schieten. Toch, hoe moordlustig Drake ook mag zijn, het blijft een positief, sympathiek personage, dus een wereld van verschil met de hoofdrolspeler uit The Last of Us. Joel is namelijk een van de meest getormenteerde en cynische game-personages ooit. Toch is de ontwikkeling van The Last of Us als reboot van Jak and Daxter begonnen.

JAK AND DAXTER

Na het succes van Uncharted 2 in 2009 werd het Uncharted-team opgesplitst. De ene helft ging verder met Uncharted 3, de andere en meest ambitieuze helft mocht iets anders proberen: de alweer bijna vergeten franchise Jak and Daxter nieuw leven inblazen op de PS3.
Onder leiding van directors Bruce Straley en Neil Druckman begon het Jak-team nieuwe werelden, verhalen en concepten voor het cartoonduo te bedenken. Maar de dingen waar ze het meest enthousiast over waren, dwaalden steeds verder af van het oorspronkelijke Jak and Daxter. Tijdens een speech in Toronto zei Druckman: "We vroegen ons af: noemen we iets Jak and Daxter om marketingredenen, of vanuit onze passie? Het antwoord was dat we het eigenlijk alleen om marketingredenen deden." Druckman legde het probleem voor aan zijn superieuren, met als gevolg het wonder dat The Last of Us mogelijk maakte: het Jak-team kreeg volledige vrijheid om te maken wat ze maar wilden, bestaande franchise of niet.

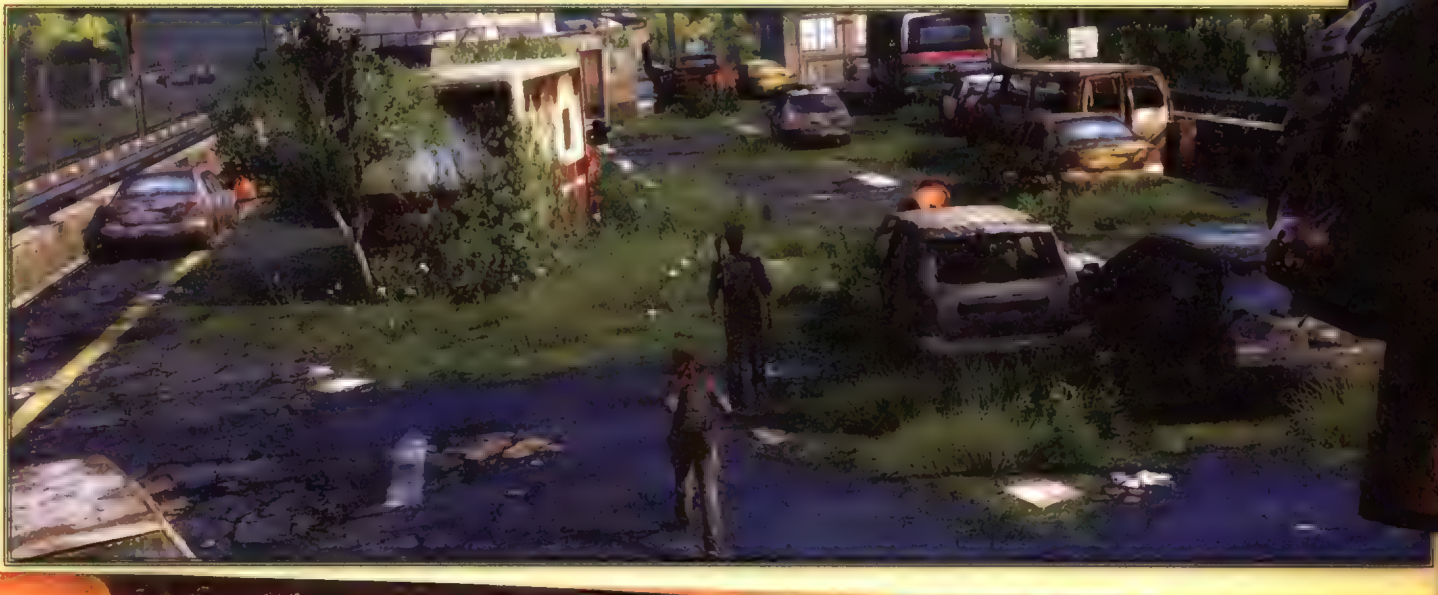
weetje weetje

De director Neil Druckman waar je op deze pagina's veel quotes van leest, schreef ook een serie comics die dienen als prequel op The Last of Us. Deze serie heet The Last of Us: American Dreams en vertelt in vier delen over de avonturen die Ellie beleefde voordat ze Joel ontmoette.



NO COUNTRY FOR OLD MEN

Nu Druckman de Jak-franchise mocht vergeten, greep hij terug op een project waar hij ooit als student aan werkte. "Het idee was: ik rip de mechanics uit Ico, het personage Hartigan uit Sin City en gooi ze bij elkaar in de wereld van Night of the Living Dead. We hebben het idee destijds zelfs gepitcht bij John Romero, de regisseur van die zombiefilm, maar die zag er niks in."
Samen met zijn collega-director Bruce Straley verdiepte Neil Druckman zich in allerlei bronnen om zijn idee van een ruige kerel en een onschuldig meisje in een zombiewereld verder gestalte te geven. Een belangrijke invloed daarbij was de film No Country for Old Men, die ze samen in de bioscoop zagen. "De spanning was zo intens dat we die nog steeds voelden toen we de bioscoop verlieten. We verbaasden ons over het feit dat die film met minimale middelen zo'n beklemmende sfeer kon neerzetten. We vroegen ons af of we zoiets ook in een game konden realiseren."
Andere belangrijke invloeden waren de roman Sea of Thieves, de tv-serie The Walking Dead en de film 28 Days









THE LAST OF US PART II

Na het ophalen van de goede herinneringen aan The Last of Us heb je natuurlijk nóg meer trek gekregen in het vervolg. In de trailers wordt al duidelijk dat The Last of Us Part II qua geweld en grimmigheid nog even een paar stapjes verdergaat dan deel 1. Druckman: "Waar deel 1 draaide om liefde, gaat deel 2 draaien om haat."

Later. Straley: "En dan keken we niet alleen naar de wereld, maar ook naar de personages. Hoe gaan die personages om met deze bedreigende wereld, en hoe verhouden ze zich tot elkaar? Want als je niet om de personages geeft, dan maakt het ook niet veel uit wat je doet of wat er gebeurt."



VADER-DOCHTER

De kern van The Last of Us is uiteraard de band tussen Joel en Ellie. Aanvankelijk was het idee om een vader-dochterrelatie te schetsen, maar dat lieten de mannen al snel varen. Druckman: "We zouden dan niet zoveel meer aan de relatie kunnen veranderen, want natúúrlijk doet een vader alles voor zijn dochter. Daarom hebben we het zo gemaakt dat Joel en Ellie elkaar pas aan het begin van de game leren kennen – net als de speler. Je bouwt als speler dus eenzelfde soort relatie met Ellie op als Joel, en je voelt die band ook steeds sterker worden."



Druckman vond het belangrijk om met Ellie een sterk, niet geseksualiseerd vrouwelijk personage neer te zetten. Een personage dat gaandeweg de game ook langzaam van bijfiguur in hoofdrolspeler verandert. Tijdens de ontwikkeling was het van belang om geheim te houden dat Ellie uiteindelijk een speelbaar personage wordt. "Daar wilden we de speler mee verrassen. Dus sorry journalisten, dat we daarover tegen jullie hebben gelogen."

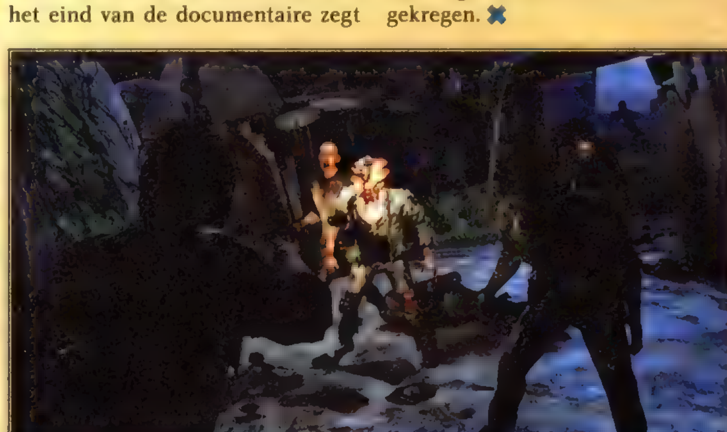
EEN MIER

Om de game zo realistisch mogelijk te maken, overwogen Straley en Druckman aanvankelijk om een post-apocalyptische wereld zonder monsters te scheppen. "Met een door een virus getroffen mensheid, waarvan de laatste restjes tegen elkaar streden. Maar ook al had zoiets in een roman misschien wel gewerkt, in een game wil je de speler toch echt met de ramp zélf laten strijden."
De vorm die de monsters in The Last of Us kregen, is geïnspireerd op een aflevering van BBC's Planet Earth die Druckman en Straley keken.
De documentaire ging over een schimmel genaamd Cordyceps. Deze schimmel besmet een mier, groeit als een paddenstoel uit de hersenen van het diertje en kan het vervolgens als een marionet besturen om andere mieren te besmetten. Aan het eind van de documentaire zegt de meeslepende stem van Sir David Attenborough, half-grappend, half-dreigend: "Wat gebeurt er als deze schimmel overspringt op een mens?" Straley en Druckman keken elkaar aan. Het kwartje was gevallen. Druckman: "We worden als mensheid steeds talrijker. Hoe zou zo'n schimmel ons veranderen om zo veel mogelijk mensen te besmetten?"

BESTE GAME OOIT?

En zo ontstond uit een wirwar van invloeden, ideeën, ontwerpen en steeds weer nieuwe uitprobeersels langzaam maar zeker een game die in 2016 op de eerste plaats belandde in een PU-special over de 100 beste games ooit.
Een game die met zijn beklemmende sfeer, prachtige, overwoekerde wereld, interessante gameplay, geweldige verrassingen (hallo giraffe!) en emotionerende verhaal nog steeds ver uitsteekt boven het gros van andere avontuurlijke actiegames – ook op de PS4, waar in 2014 een geremasterde versie voor verscheen. Het is bovendien een game die zo heerlijk grimmig en uitzichtloos is geworden dat het moeilijk voorstelbaar is dat hij ooit als reboot van Jak and Daxter bedoeld was.
Dat is eigenlijk het enige kutte wat je over The Last of Us zou kunnen zeggen: door deze game hebben we nog steeds geen nieuwe Jak and Daxter gekregen. ✖





PUUR OBSCUUR

SAMUEL OP ONBEKEND TERREIN



VRESELIJKE FLOPS & MEGA MISSERS

DE SLECHTST VERKOCHTE CONSOLES ALLER TIJDEN!

Er zijn een paar consoles waar iedereen meteen aan moet denken als je het hebt over de grootste flops op het gebied van gaming-specifieke hardware. De N-Gage van Nokia (de 'tacotelefoon') en de scheelmakende Virtual Boy van Nintendo, bijvoorbeeld. Maar wisten jullie dat deze apparaten, met respectievelijk 3.000.000 en 770.000 verkochte exemplaren, kaskrakers waren vergeleken met de consoles die daadwerkelijk het slechtst hebben verkocht? En nee, ik heb 't dan ook niet over de CD-i van het Nederlandse Philips (570.000 keer verkocht), de beruchte Atari Jaguar (250.000 exemplaren) of het apparaat waarmee Apple de consolemarkt één keertje durfde te betreden: de Apple Pippin (slechts 48.000 keer over de toonbank gegaan!).
Welke het dan wél zijn? Sta mij toe de zwartste pagina's uit de consolegeschiedenis met jullie te delen.

5) COMMODORE CDTV



Jaar van uitgave: 1991
Aantal verkochte exemplaren: 30.000
Beste game: Defenders of the Crown 2

Commodore was ooit een gigant op het gebied van personal computing én gaming, mede dankzij het succes van de Commodore 64. Dit creëerde echter een grootheidswaanzin die tot enkele desastreuze keuzes hebben geleid, en uiteindelijk in een bankroet zou eindigen.
Een van de grootste fouten die Commodore heeft gemaakt, was dat men wilde concurreren met... de Philips CD-i. Toegegeven, toen ze op dat idee kwamen, wist nog niemand dat het paradepaardje van Philips zo hard zou gaan floppen (de pers dacht zelfs dat de CD-i de toekomst van gaming was), dus het was niet zo raar dat Commodore een stukje van die taart wilde.
Helaas maakte Commodore een onvergeeflijke fout door op de makkelijke, goedkope toer te gaan. Ze maakten een CD-i concurrent, de Commodore CDTV, door de ingewanden van hun Amiga 500-computer in een nieuw kastje te douwen, het toetsenbord te verwijderen en de diskdrive te vervangen door een cd-rom-lezer. Deze nieuwe 'console' werd vervolgens verkocht voor zo'n 800 dollar! Commodore deed uiteraard erg z'n best om te verbloemen dat de CDTV niets meer was dan een veredelde A500, tot op het punt dat ze winkeliers probeerden te verplichten om de CDTV's niet in de buurt van de Amiga-apparaten te plaatsen.
Gelukkig trapten daar slechts een schamele 30.000 mensen in.

4) GIZMONDO



Jaar van uitgave: 2005
Aantal verkochte exemplaren: 25.000
Beste game: Sticky Balls

In de vorige PU heb ik 't al uitgebreid gehad over de Gizmondo, maar voor wie dat niet gelezen heeft (schaam je) hier een korte samenvatting.

- de Gizmondo wilde het opnemen tegen de GBA en de PSP, en deed dat door dirécht te concurreren met... de geflopte Nokia N-Gage.
- in tegenstelling tot de Nokia N-Gage kon je met een Gizmondo niet bellen; het ding was dus niets meer dan een veredelde pieper met GPS-functionaliteit en een handjevol games.
- de Gizmondo bleek gefinancierd door de Zweedse maffia.
- de handheld was gemaakt van een soort plastic dat vervormde door lichaamswarmte; de Gizmondo 'smolt' dus langzaam in je handen.
- in totaal zijn er slechts veertien games voor het ding uitgekomen.

Met slechts 25.000 verkochte exemplaren op z'n naam is de Gizmondo de slechtst verkochte handheld aller tijden. Chapeau, jongens.

3 MATTEL HYPERSCAN



Jaar van uitgave: 2006
Aantal verkochte exemplaren: 10.000
Beste game: X-Men

Gaming heeft altijd een fascinatie gehad voor fysieke accessoires. Soms op succesvolle wijze (amiibo) maar vaak ook niet. De grootste faal op dat gebied is de Mattel HyperScan. Nou zijn er wel vaker games geweest die fysieke kaarten konden scannen (Nintendo's e-Reader voor de GBA) maar Mattel kwam op het belachelijke idee om een hele console rond dit concept te bouwen. Wat er misging? Pfffft, wat niet?

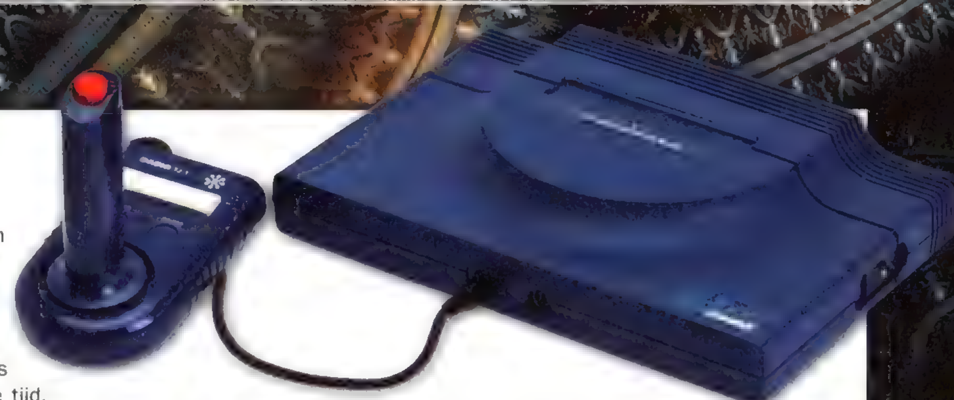
Wellicht nog wonderlijker dan de kaart-gimmick was het feit dat de HyperScan een 16-bit-apparaat was. Oftewel: qua paardenkracht vergelijkbaar met de Super Nintendo. En dat in 2006. Je weet wel, hetzelfde jaar waarin gamers op consoles speelden als de PS3 en de Xbox 360!

Frustrerend was daarnaast het feit dat het apparaat volledig om een praktijk draaide die kort daarna gedemoniseerd zou worden door de gehele industrie: on-disc DLC. Weet je nog dat Capcom ooit online DLC-outfits voor Street Fighter IV probeerde te verkopen, en toen bleek dat die outfits gewoon al op de schijf stonden? De HyperScan deed dat dus met elke game. En niet alleen voor cosmetische extra's, maar voor álles. Wilde je volledige delen van een game ontgrendelen? Dan moest je een boosterpack kopen en hopen dat je de juiste kaarten kreeg om dat te mogen doen, ondanks dat alles stiekem gewoon al op de schijf stond. Zelfs het kunnen uitvoeren van bepaalde speciale moves in vechtgames waren aan deze kaarten gebonden! Belachelijk.

Dat het daadwerkelijke scannen uiteindelijk niet eens goed bleek te werken, was de druppel. Het apparaat was zo erbarmelijk (ook nog eens laadtijden van soms wel drie minuten) dat er maar vijf games voor uitkwamen. Al na acht maanden besloot men het ding uit de schappen te halen.

Had Mattel zich met hun speelgoedexpertise maar op het toys-to-life genre gestort! Maar nee, ze vonden een kruising tussen een console en een supermarktkassa blijkbaar een beter idee.

2 CASIO PV-1000



Jaar van uitgave: 1983
Aantal verkochte exemplaren: 9000
Beste game: Super Cobra

Casio? Die produceren toch rekenmachines? Dat klopt, maar wisten jullie dat ze in Japan ook uitstekende computers hebben gemaakt? Dat ging ze zelfs zo goed af dat ze, net als Commodore, geprobeerd hebben om de consolemarkt te veroveren.

En het had ze met de PV-1000 nog best kunnen lukken ook, mede omdat het een Z80 bevatte. Deze populaire 8-bit-processor zat eveneens in bijvoorbeeld de ZX Spectrum en was bijzonder krachtig voor die tijd. Maar gek genoeg kwamen er niet meer dan vijftien games voor de PV-1000 uit en werd het apparaat slechts gedurende een luttele twee maanden verkocht!

De oorzaak? Pure onzekerheid. Casio wilde zo graag het gaming-publiek verleiden, dat ze in korte tijd de markt overvoerden met soortgelijke consoles en computers. Zo brachten ze naast de PV-1000 ook de PV-2000 uit (die krachtiger was, maar níet compatibel met PV-1000-games) en twee MSX-computers genaamd de PV-7 en de PV-16.

Hiermee gingen ze in feite de concurrentie met zichzelf aan, en dat met een inferieure console die bijna net zo duur was als hun eigen, krachtigere alternatieven. Toen Casio na twee maanden zag dat het ding nog geen 9.000 exemplaren had verkocht, trokken ze uit schaamte er direct de stekker uit.

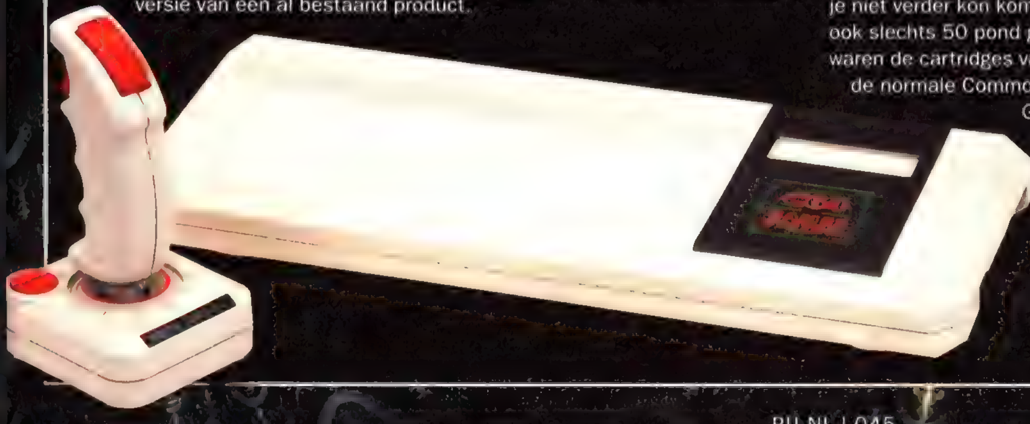
Daarmee is de Casio PV-1000 niet alleen een van de slechtst verkochte consoles aller tijden, maar ook officieel de kórtst verkochte.

1 COMMODORE 64 GAMES SYSTEM

Jaar van uitgave: 1990
Aantal verkochte exemplaren: 2000
Beste game: Elite

Het trieste verhaal van de Commodore CDTV (nr. 5) wordt nog een stuk deprimerender als je weet wat 't bedrijf nog geen jaar daarvoor had geflikt.

In december van 1990 brachten ze namelijk de C64 GS-console uit... waarvan al heel snel bleek dat het exact een Commodore 64 was, maar dan zonder toetsenbord. Wat dus werd aangeprezen als een 'nieuw, puur op gaming gefocust Commodore-apparaat' was dus eigenlijk niets meer dan een gehandicapte versie van een al bestaand product.



Hoe ze hiermee dachten weg te komen? Met de film Terminator 2: Judgment Day. Of, beter gezegd: met de videogame die de Terminator 2-licentie droeg. Commodore legde namelijk een ogenschijnlijk aantrekkelijke bundel in de winkels: hun 'nieuwe' C64 GS-console, inclusief killer app Terminator 2: Judgment Day. Niet eens zo'n heel slecht idee.

Er was echter een enorm probleem: het eerste wat de gamer werd gevraagd na het aanzetten van deze game, was om op de Enter-knop te drukken om het spel te starten. De Enter-knop. Van een toetsenbord dus. Die de C64 GS niet had. Deze console werd dus verkocht met een onspeelbare 'killer app' waarbij je niet verder kon komen dan het titelscherm. Schrijnend. Tenslotte was de GS ook slechts 50 pond goedkoper dan z'n completere, superieure voorganger én waren de cartridges van de GS veel duurder dan de cartridges en bandjes voor de normale Commodore 64. Oftewel: er waren letterlijk nul redenen om een GS te kopen.

Commodore produceerde 20.000 exemplaren (hopende dat dit de eerste levering van velen zou worden) maar daar werd slechts tien procent van verkocht. Tweeduizend, dames en heren. Deze PU-redacteur heeft meer volgers op Twitter dan dat.

Enfin: de makers van de bestverkochte PC aller tijden hebben dus ook de slechtst verkochte console ooit geproduceerd. Poëtisch, wel.

FILMS EN SERIES OP Z'N PU'S

FILMISCH

Gewapend met een flinke lading zelfingenomenheid en een hele berg film- en seriekennis presenteert Wouter twee pagina's vol berichten plus meningen uit de wereld van bewegende, geregisseerde, non-interactieve beelden. Welkom bij Filmisch!

NETFLIX KOOPT HET CLOVERVERSE

In 2008 verscheen de film Cloverfield, een soort 'found footage'-monsterepos geregisseerd door Matt Reeves (die je wellicht kent van de nieuwe Planet of the Apes-trilogie) en geproduceerd door SF-productiemogul J.J. Abrams. Cloverfield werd in 2016 opgevolgd door 10 Cloverfield Lane, een totaal andere film die niettemin losjes gelieerd was aan zijn voorganger en net zo'n interessante, mysterieuze manier van marketing aanhield. De reacties op beide films waren prima, en er komt dan ook een derde deel.
Toen ik de eerste versie van dit stukje schreef, was het nog een gerucht dat niemand minder dan Netflix zich zou buigen over de volgende Cloververse-film, die voorheen nog door het leven ging onder de werktitels God Particle en Cloverfield Station. Tijdens de Super Bowl heeft Netflix echter bekendgemaakt dat de film metéén die avond onder de naam The Cloverfield Paradox online zou komen. Leuke verrassing! Eh, toch ...? Nou, ik heb de film nog niet gezien (dit nieuws is op het moment van schrijven heet van de pers), maar de critici worden er in elk geval niet vrolijk van, hoewel het publiek een stuk minder negatief is op Metacritic en Rotten Tomatoes. The Cloverfield Paradox moet een verklaring geven voor alles dat er in de voorgaande films is gebeurd, maar of dat bevredigend genoeg is, kun je nu zelf op Netflix checken!

TOM STUNT ER WEER OP LOS

Er komt weer een nieuwe Mission: Impossible aan en mensen die weleens een deel van deze blockbusterserie hebben gecheckt, weten waar ze zich op kunnen verheugen: een heerlijke spionagefilm waarin Tom Cruise een paar gestoorde stunts uithaalt. Het zesde deel in deze franchise komt eind juli naar de bioscoop, gaat Mission: Impossible – Fallout heten en wordt geregisseerd door Christopher McQuarrie, dezelfde man die Mission: Impossible – Rogue Nation heeft gedaan. Wat betreft de plot ... Tja, het gaat om een 'race against time after a mission gone wrong', dus wat wil je nog meer?



WELL HELLO THERE, CAPTAIN MARVEL!





Daar is ze dan, een van mijn favoriete actrices: Brie Larson! En dan ook nog in de Captain Marvel-outfit die ze zal dragen in de MCU-film met dezelfde naam! Een pakje dat misschien niet de kleuren heeft die we hadden verwacht, want de moderne interpretatie van deze superheldin, die haar krachten kreeg nadat haar DNA werd gefuseerd met dat van een buitenaards ras genaamd de Kree, draagt rood, blauw en goud. Vermoedelijk is dit dan ook de eerste outfit die Carol Danvers draagt als ze de verantwoordelijkheden van Captain Marvel overneemt van haar voorganger, gespeeld door Jude Law. We hebben namelijk al een iets moderner ontwerp gezien van concept artist Andy Park. Ach ja, hoeveel pakjes Brie Larson ook gaat dragen, Captain Marvel moet hoe dan ook uitkomen in maart 2019.



THE WALKING DEAD: ZO CHEAP DAT ER MENSEN OMKOMEN

De zombieserie The Walking Dead blijft een bron van controverse. Niet alleen omdat de makers hun fanbase maar blijven fucken door kneitersaaie afleveringen af te wisselen met big shocks en frustrerende twists, maar nu ook vanwege de manier waarop het gemáákt wordt. In de zomer van 2017 is er namelijk een stuntman overleden tijdens de opnames, waarvoor zender AMC nu wordt aangeklaagd. Volgens de moeder van de betreffende stuntman worden de budgetten van The Walking Dead extreem laag gehouden, met als gevolg dat de makers op een onverantwoorde manier met hun crew omgaan. Dat resulteerde uiteindelijk in de dood van haar zoon. Harde aantijgingen, maar wellicht niet geheel onterecht, want een paar dagen na het TWD-incident kwam een stuntvrouw om het leven tijdens de opnames van Deadpool 2. Is hier sprake van een trend? Willen producenten tegen steeds lagere kosten steeds gestoordere stunts uithalen?



DE SNOBCARS

In maart worden de felbegeerde Oscars weer uitgedeeld, en de nominaties zijn inmiddels al een tijdje bekend. De meest genomineerde film dit jaar is The Shape of Water, en aangezien dit een monsterfilm is van Guillermo del Toro (Pan's Labyrinth, Hellboy en Pacific Rim) over een amfibische dude die verdomd veel lijkt op Thane Krios uit Mass Effect 2, moet elke zichzelf respecterende geek 'm eigenlijk wel effe checken. Meer over de kansmakers op de Academy Awards van 2018 kun je via deze link checken:
pu.nl/OscarNoms2018

HOT OP DE REDACTIE DEZE MAAND

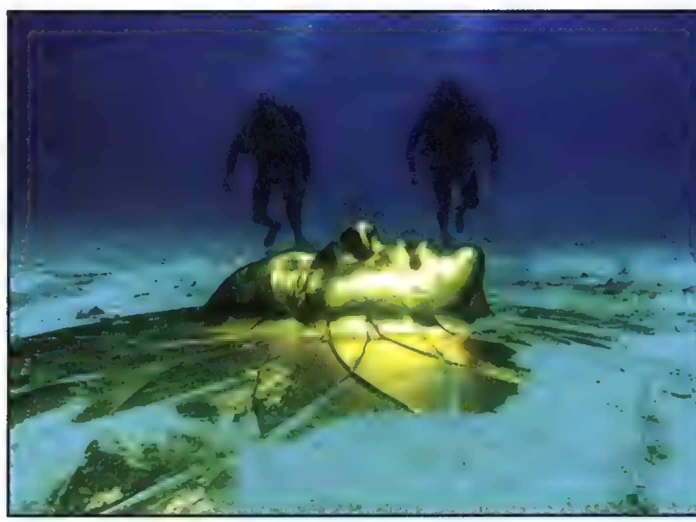
ELECTRIC DREAMS

Je kent (waarschijnlijk) Black Mirror of zelfs The Twilight Zone, maar heb je weleens van Electric Dreams gehoord? Dat is een serie waarvan elke aflevering is gebaseerd op een kort verhaal van Philip K. Dick, en aangezien deze schrijver verantwoordelijk is voor een immense hoeveelheid geweldige scifi-klappers, waaronder Blade Runner, Minority Report en The Adjustment Bureau, is de kans groot dat Electric Dreams verontrustende kijkjes in een mogelijke toekomst biedt.



TREASURES FROM THE WRECK OF THE UNBELIEVABLE

Martin is helemaal wild van deze docu over een schattenjager die gefinancierd wordt door een kunstenaar, waarna hij op een wel heel bijzondere vondst stuit. Een verhaal dat zo bizar is dat het eigenlijk alleen maar IRL kan gebeuren!



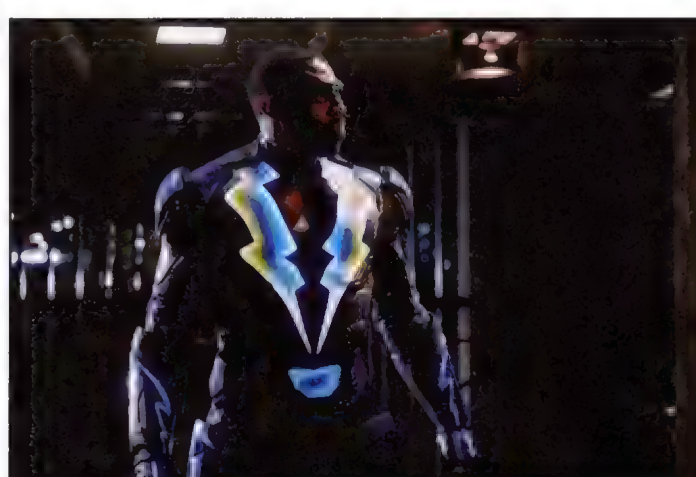
THREE BILLBOARDS OUTSIDE EBBING, MISSOURI

Deze Oscar-genomineerde film is bizar verrassend en kent fantastische rollen van Sam Rockwell, Woody Harrelson en Frances McDormand. Onze contentmanager Dennis en ik waren zo aangenaam verrast door deze film dat we 'm aan iedereen kunnen aanraden, zelfs als je de meeste Oscar-winnaars maar saai vindt. Dit is misschien geen actiefilm, maar een knappe jongen die dit krankzinnige plot saai durft te noemen!



BLACK LIGHTNING

Het Arrowverse (inmiddels bestaande uit Arrow, The Flash, Supergirl en Legends of Tomorrow) is aangevuld met een nieuwe held: Black Lightning. En eigenlijk is deze serie een stuk beter dan de middelmatige kwaliteit van de pulp waar Black Lightning zijn universum mee deelt: dit is veel minder campy en bevat veel, véél stoerdere characters in een overtuigender setting. Dit wordt een goed jaar voor black superheroes!

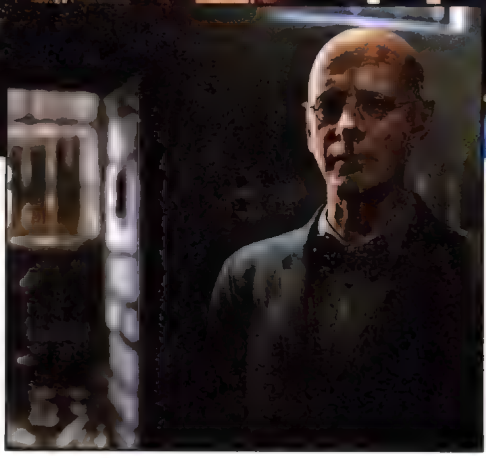




FLORIANS VR VIEW

REVIEW

THE INPATIENT

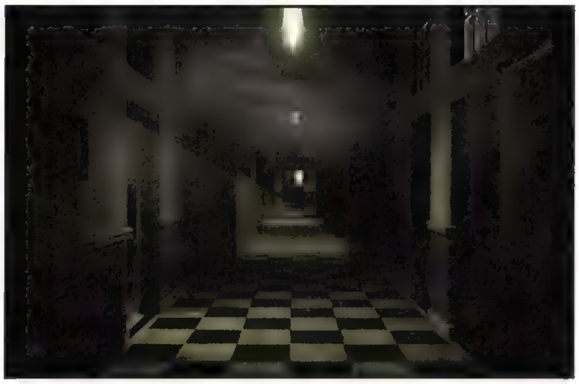


Op de E3 van vorig jaar kreeg ik de PS VR-headset op m'n hoofd en werd me zachtjes ingefluisterd dat ik een demo van de prequel van Until Dawn ging spelen. Een echte horrorfan kun je me niet noemen, maar Until Dawn vond ik zeer vermakelijk!

The Inpatient speelt zich af rond 1950 in de psychiatrische inrichting Blackwood Pines, bekend van Until Dawn. We belanden in het verhaal vlak voordat de pleuris uitbreekt en je moet dan ook zien te ontsnappen. Dat gaat echter niet zo gemakkelijk, want je bent je geheugen kwijt en je krijgt shots met een heftig hallucinogeen goedje toegediend door de meest freaky dokter die je ooit hebt gezien. Het eerste uur van de game is dan ook retespannend.

Pudding

Daarna zakt de boel als een pudding in elkaar. Begin je er net lekker in te komen, dan breit de game er eigenlijk alweer een eind aan dat bovendien totaal niet bevredigend is. De hele game heb je in twee uurtjes uitgespeeld, en hoewel je in die twee uur specifieke keuzes kunt maken die van invloed zijn op het verloop van het verhaal, waardoor de replay value aardig hoog ligt, is het al met al een te korte ervaring. Het zal geen geheim zijn dat er – net als in Until Dawn – heel wat doden vallen, maar je hebt in The Inpatient helemaal geen band met die characters, dus die impact is er niet.



Gekkenhuis

The Inpatient valt dus enigszins tegen, en dat is erg jammer, want de fifties-setting en Blackwood Pines komen in VR prachtig in beeld. Het gekkenhuis nodigt uit om te worden ontdekt, maar er valt weinig tot niets te ontdekken en het verhaal is vaag en slap. Ik ben me wel een paar keer gruwelijk de pestpokketyfus geschrokken, maar veel inhoud heeft het allemaal niet.

SCORE:

KOTSGEHALTE:

HTC VIVE PRO

Nadat Oculus vorig jaar liet weten maar liefst twee nieuwe VR-headsets in ontwikkeling te hebben, kon HTC natuurlijk niet achterblijven. Op de CES in Las Vegas toonde HTC de Vive Pro, die weer een flinke stap voorwaarts maakt op het gebied van hardware.



Naast het feit dat de headset een stuk lichter is dan zijn voorganger en een beter design heeft, is de resolutie-boost de grootste upgrade. De oorspronkelijke HTC Vive heeft een resolutie van 2160x1200 (1080x1200 per oog), maar de Vive Pro biedt een totale resolutie van 2880x1600 (1440x1600 per oog). De refreshrate blijft met 90Hz hetzelfde, en ook de field of view blijft met 110 graden gelijk.

Nieuwe controllers

De HTC Vive Pro is cross-compatible met de hardware van de originele Vive, zoals de controllers en de lighthouses voor room tracking. Er komen echter ook nieuwe lighthouses en controllers aan die exclusief compatible zijn met de Vive Pro, maar daarover krijgen we pas later in het jaar meer informatie. De Vive Pro-headset zelf moet binnenkort al beschikbaar komen. De prijs is nog niet bekend, maar uiteraard sla ik er zonder na te denken m'n spaarvarken weer voor kapot!



ACER WINDOWS MIXED REALITY-HEADSET

Naast de Oculus Rift en HTC Vive is er een aantal Windows Mixed Reality-headsets onderweg voor de pc, waarvan die van Acer de eerste is. Het verschil tussen virtual en mixed reality? Na het uitgebreid testen van de Acer-headset ben ik erachter: er ís geen verschil.

De Acer-headset maakt gebruik van inside-out tracking. Dat betekent dat je voor deze headset geen externe camera's nodig hebt, zoals bij de Oculus Rift, of lighthouses zoals bij de HTC Vive. De headset zelf is voorzien van twee camera's die de omgeving tracken, waardoor het in feite een plug&play-apparaat is. De set-up is dan ook veel eenvoudiger dan die van de Oculus Rift en HTC Vive. Een nadeel is echter dat de motion controllers de tracking verliezen als ze zich buiten het zicht van de camera's van de headset bevinden.

Scherper

Een ander voordeel van deze Acer-headset ten opzichte van de Oculus Rift en HTC Vive is de resolutie. Deze headset heeft een resolutie van 2880x1440 (1440x1440 per oog), en is daarmee zichtbaar scherper dan de concurrentie. Het bekende screendoor-effect is er nog steeds, maar wel duidelijk minder door het hogere aantal pixels. Wel weer jammer dat het om lcd-schermpjes gaat in plaats van oled, want lcd zorgt voor smearing, zeker in het geval van VR.



De headset is lekker licht en comfortabel, maar wel erg plastic en heeft niet de bouwkwaliteit van de HTC Vive en Oculus Rift. Hetzelfde geldt voor de motion controllers, die op zich prima werken, maar niet geweldig in de hand liggen en zelfs een beetje goedkoop aanvoelen. Vooral de Oculus Touch-controllers zijn een stuk beter.

Even doorsparen

Dan het belangrijkst: de content! Er zijn nog maar verdomd weinig games en apps te vinden in de Microsoft Store en dat zie ik niet snel veranderen. Gelukkig heeft de headset wel Steam-ondersteuning, waardoor je de meeste HTC Vive-games kunt spelen. Via Steam is er content genoeg. Conclusie? Als je puur voor gebruiksgemak gaat, is de Acer Mixed Reality headset een goede keus, maar eigenlijk moet je gewoon een Oculus Rift of HTC Vive hebben. Of nog beter: even doorsparen voor de HTC Vive Pro en next-gen Oculus Rift!

REVIEW

NEVROSA: ESCAPE



Escape rooms zijn momenteel een ware hype en overal in het land kun je je vrijwillig laten opsluiten, om er door het oplossen van puzzels weer uit proberen te komen. Het is een geinig concept dat vooral leuk is met vrienden … of in je eigen kamer met een VR-headset op je snufferd!

Escape rooms lenen zich uitstekend voor VR, en dan vooral voor de HTC Vive, die gebruikmaakt van room scaling. Nevrosa: Escape is de nieuwste escape room VR-game en tilt het genre naar een nieuw niveau door er een horrortintje aan te geven. Nevrosa: Escape is veel spannender dan een echte escape room en de rillingen lopen nu nog over m'n rug. Het moment dat je niet uit een kamer kunt komen (waar het op z'n zachtst gezegd niet pluis is) omdat je het onder druk niet voor elkaar krijgt de puzzels op te lossen – aaargh! Mijn hersenen schoten echt een paar keer volledig in de paniekmodus en waren kennelijk even vergeten dat ik een VR-headset op m'n hoofd had en dat het allemaal nep was. Het is op een rare manier echt een geweldige ervaring en precies hoe een escape room hoort te zijn.



Irritant

Het enige dat niet goed werkt, is de collision detection en dat is een behoorlijk groot minpunt. Je moet de hele tijd dingen oppakken en onderzoeken, maar de objecten willen zich niet altijd even makkelijk laten pakken, terwijl dat duidelijk wel het geval moet zijn. In een game als deze, waarin je wordt opgejaagd als een malle, is dat superirritant. Ik heb zelfs een keer gehad dat ik niet verder kwam omdat mijn virtuele hand het vertikte om een tandwiel van een bureau te pakken. Ik heb de game twee keer moeten resetten. Hopelijk kan dat met een patch nog worden verbeterd, want verder is Nevrosa: Escape echt een topper.

SCORE:



KOTSGEHALTE:



TOP TIEN BESTE RARE-GAMES

TIP: Onderstaande games goedkoop spelen? Haal dan Rare Replay in huis, de Xbox One-compilatie uit 2015 met maar liefst dertig klassieke Rare-games!

Binnenkort verschijnt Sea of Thieves, de nieuwste game van de legendarische ontwikkelaar Rare. Iedereen houdt zijn adem in: is de Britse studio terug in topvorm? Graddus brengt ons alvast in de stemming met de tien beste Rare-games ever.



10 VIVA PIÑATA

Nee, het huwelijk tussen Rare en Microsoft is niet altijd even gelukkig geweest. Toch bewijzen de Britten af en toe dat ze nog altijd verdomd leuke games maken. Neem Viva Piñata, waarin je een kleurrijke tuin vol piñata's onderhoudt. Ik heb serieus zelden een vrolijker spel gespeeld!



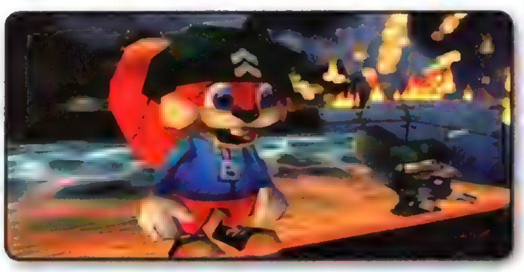
9 R.C. PRO-AM

R.C. Pro-Am dateert alweer uit 1988. De racegame met radiografisch bestuurbare wagentjes was een grote hit op de NES en in feite de eerste keer dat Rare een absolute megaklapper maakte. Helaas vloog de serie al na één sequel uit de bocht.



8 CONKER'S BAD FUR DAY

Onlangs gaf onze Simon Conker's Bad Fur Day een dikke onvoldoende in PU Revanche, maar Simon moet niet zeiken. Het avontuur van de aangeschoten eekhoorn doet het onmogelijke: kiddy platformgameplay mixen met kots. Liters kots.



7 KILLER INSTINCT

Ultra combo! Ik ben nooit een groot fan van vechtgames geweest, maar voor Killer Instinct maak ik graag een uitzondering. Het gaat zo lekker snel en het ziet er allemaal zo mooi uit. Daarbij komt een n00b als ik hier een stuk verder met hardcore buttonbashen dan in andere vechtgames.



6 DIDDY KONG RACING

Een goeie Mario Kart-kloon maken is lastiger dan het lijkt. Vraag maar aan de ontwikkelaars van Crash Team Racing, South Park Rally en F1 Race Stars. Natuurlijk kon Rare het wél en gaat Diddy Kong Racing op singleplayer-gebied zelfs óver Mario Kart heen!



5 PERFECT DARK

Ik ben denk ik nog nooit zo stoked geweest als voor Perfect Dark. De drie jaar tussen GoldenEye en deze sequel duurde eeuwen en elk brokje info schrokte ik op alsof het een verse ham-kaascroissant was. Het bijzondere is dat Perfect Dark niet teleurstelde. Geen seconde.



4 BLAST CORPS



Blast Corps blijft een van de origineelste games ooit: een vrachtwagen met een atoombom aan boord is op hol geslagen, en als hij ergens tegenaan botst is het game over! De enige manier om de wereld te redden, is door de wereld aan puin te rammen. Tja.

3 BANJO-KAZOOIE

Na Super Mario 64 viel er een gat. Beter dan dit kon niet, toch? Maar toen kwam Rare en maakte een game zoals alleen Rare dat kan. Ze noemden het Banjo-Kazooie en iedereen leefde nog lang en gelukkig. Nou ja, in elk geval tot aan de release van Nuts & Bolts.



2 DONKEY KONG COUNTRY 2

Donkey Kong Country 2 is zo'n zeldzaam spel waarvan alleen al het menumuziekje meer plezier oplevert dan 99,9 procent van de concurrentie in hun geheel. Men dacht zelfs dat die shit op de Nintendo 64 draaide, zo mooi ziet het eruit. Een absolute klassieker!



1 GOLDENEYE 007

Toen GoldenEye eind 1997 in huize Graddus op de deurmat plofte, veranderde er veel. 1) Fps zou nooit meer hetzelfde zijn, 2) door de verslavende vierspelermodus bleef ik minstens twee keer zitten en 3) ik wist zeker dat ik gamejournalist wou worden, zodat ik op een goede dag GoldenEye op nummer 1 in een top tien Rare-games zou kunnen zetten!





EDJE GEEFT 'M VAN JETJE

AQUA MOTO RACING UTOPIA

Deze maand nu eens geen virtueel beroep voor Ed, want Martin koos in al zijn wijsheid voor een racegame. Natuurlijk geen autoracegame, dat zou iets té veel voor de hand liggen. Nee, we wilden weleens zien hoe onze eindbaas zich gedraagt op een jetski.



Ik haat jetski's! Oké, dan is dat er maar meteen uit ook. In mijn beleving zijn het grotendeels aso's met een grote bek en dito geldingsdrang die op zo'n rotding rondscheuren. Als het in de zomer mooi weer is en de wind komt uit het oosten, kan ik de kolereherrie van die dingen vanaf het IJsselmeer in m'n eigen tuin horen, alsof een intellectueel uitgedaagde medewerker van de gemeentereiniging de uitknop van z'n motormaaier niet meer kan vinden. En denk maar niet dat die achterlijke macho's zich ook maar iets aantrekken van de boeien die aangeven waar hun territorium ophoudt en dat van de zwemmers begint ...

Zo, dat moest ik effe kwijt. Verder naar mijn uiteraard super-objectieve beschrijving van m'n eigen ervaringen op de virtuele jetski.

Blonde Zweed

Vanzelfsprekend kan ik m'n eigen character kiezen en 'm nog een beetje customizen ook. Een opgepompte idioot vol tattoos en een grote bek zit er echter niet bij, dus ik maak er maar een blonde Zweed van, want die stond bovenaan het lijstje.

In de tutorial leer ik een beetje omgaan met m'n vaartuig en de knoppen om trucjes mee te doen. Ondertussen zwemmen er wat dolfijnen en schildpadden relaxed voorbij, maar het zenuwachtige 'muziekje' bederft de paradijselijke sfeer behoorlijk. Voor zover de aanwezigheid van de jetski's dat al niet deden, natuurlijk.

Door trucjes uit te voeren en héél dicht langs de boeien te varen, krijg je de beschikking over een tijdelijke boost, maar de tracks die ik heb gezien bevatten eigenlijk nauwelijks momenten (lange rechte stukken) om die turbo daadwerkelijk te gebruiken.

Pijn en moeite

Als me één ding duidelijk is geworden tijdens het spelen van deze jetski-game, is het wel dat dit geen spel is voor iemand van boven de zeventig ... euh zestig ... euh vijftig ... ach, je begrijpt wat ik bedoel. Ik begon op het makkelijkste level en werkte m'n eerste circuitje af in een kleine anderhalve minuut. Op het scherm zag ik echter dat ik om verder te komen toch echt een dikke twintig seconden sneller had moeten zijn! Dat is me bij autoracegames echt nooit overkomen, ook niet sinds ik de zeventig ... euh zestig ... euh vijftig ben gepasseerd.

Pas na vele, vele pogingen lukte het me om als derde te eindigen, maar dat kostte me zo veel pijn en moeite dat ik een dubbele dosis van m'n reumapilletjes moest nemen om m'n vingers uit hun verkrampte houding te krijgen.



Spookrijder

Er moet gezegd dat de tracks behoorlijk afwisselend zijn qua lengte, moeilijkheidsgraad en omstandigheden. Een van de races speelde zich bijvoorbeeld af op een parcours met zulke hoge golven dat je soms de boeien (die je links of rechts dient te passeren) niet eens kon zien! Ik was daar af en toe zo compleet de weg kwijt dat ik me hardop afvroeg of er voor jetski's en andere vaartuigen een equivalent bestaat voor spookrijden...

Uiteindelijk lukte het me toch om door het eerste level van vier uitdagende tracks te komen en mezelf op te werken van Beginner naar Novice, hetgeen me tevens duizend dollar (ruim achthonderd euro) opleverde. Nou, ik kan je vertellen dat dat omgerekend naar mijn gebruikelijke uurtarief slecht betaald is.

Ik hoop dat jullie me vergeven dat ik niet verder ben gegaan met Aqua Moto Racing Utopia; de gedachte dat ik nog veel verder in het spel had kunnen komen is namelijk écht een utopie. ✖



'OOK LEUK'



Van dezelfde makers is de game Snow Moto Racing Freedom (ook beschikbaar op de Switch), dat qua gameplay grote gelijkenis vertoont met Aqua Moto Racing Utopia. Je kunt zelfs met je gekozen jetski-character aan de races in de sneeuw meedoen.



BOARD VOOR JE KOP

Simon heeft vier vrienden die net zo weinig van boardgames weten als hij. Dus gaan ze boardgames spelen. Eén keer in de maand. Gewoon, omdat het kan.

BLOODBORNE
THE CARD GAME



LIJDEND VOORWERP
Bloodborne: The Card Game. Wat wel degelijk meer is dan alleen een pak kaarten, want elke speler krijgt ook een eigen speelbord, er zijn dobbelstenen, draaischijven met je leven erop en een kek poppetje van de Hunter uit de game die niet echt kek is, want de maker heeft de moeite niet eens genomen om z'n silhouet uit te knippen. Luie hond.

WAT IS HET?
In een alternatief universum is er een gruwelijk maandblad dat puur gaat over boardgames, waarin de schrijver uitlegt dat Bloodborne een computerspelletje is. Maar dit is geen alternatief universum en wij zijn Power Unlimited, en jullie weten allemaal wat Bloodborne is. En als ik zeg dat je in deze game samenwerkt om vijanden als Vicar Amelia en Father Gascoigne te verslaan, dan knikken jullie gewoon instemmend, want die vijanden ken je.

> **"Af en toe vraagt iemand: euh, gaan we deze beurt allemaal aanvallen? Maar van de vier antwoorden zijn er vijf gelogen."**

DE NOOB-TEST
Zoals gezegd weet ons groepje niks van boardgames, maar binnen een uurtje is alles meer dan duidelijk. Bloodborne is dus geslaagd voor de noob-test! We hebben een stapeltje kaarten met tien vijanden liggen (inclusief drie bazen) en in onze eerste pot is Gehrman, The First Hunter de eindbaas (er zijn er vijf om uit te kiezen). Pittig, want zijn aanwezigheid zorgt ervoor dat elke vijand die in het spel komt twee extra levenspunten krijgt. Voordat we met hem mogen knokken, moeten we eerst het stapeltje van tien vijanden zien weg te werken. Vijanden aanvallen levert bloed op, maar als je doodgaat ben je dat bloed weer kwijt. Je moet dus goed opletten dat je af en toe een beurt gebruikt om naar de Hunter's Dream te gaan, waar je (net als in de game) je verzamelde bloed kunt opslaan en je levenspunten weer kunt bijvullen. Elke keer dat je naar de Hunter's Dream gaat, mag je bovendien een nieuwe kaart uit het stapeltje upgrades pakken.

SPELEN MAAR!
De eerste pot die we spelen hadden we ons kleine collectief net zo goed De Perfecte Schoonzoons kunnen noemen. Vriend A, B, C, D en ik overleggen per beurt welke kaart we spelen, zodat we de monsters snel afmaken en onze kaarten allemaal zo efficiënt mogelijk gebruiken. Niemand komt in de problemen, tien monsters leggen vrij simpel het loodje en Father Gascoigne delft al snel het onderspit. Omdat ik meer bloed heb verzameld dan de rest, win ik. Leuk. Hoe anders is de volgende pot die we spelen. Alles verandert wanneer een van de tussenbazen op het punt staat verslagen te worden. Elke beurt moeten alle spelers tegelijk één kaart spelen, maar er is een kaart waarmee je eerst kunt zien wat je vrienden doen voordat jij moet beslissen. Al snel wordt duidelijk dat ík kan bepalen of het vriend A of vriend B is die de tussenbaas verslaat en de punten pakt. Ik kies voor degene die de minste punten heeft en op dat moment zien we het licht. Ja, we moeten samen alle monsters verslaan, maar de Hunter die wil winnen moet ook tégen zijn medespelers spelen. Vanaf dat moment valt het overleg voorafgaand aan elke ronde zo goed als dood. Af en toe vraagt iemand: "Euh, gaan we deze beurt allemaal aanvallen?" Maar van de vier verschillende antwoorden zijn er vijf gelogen. We spelen kaarten om de monsters én elkaar pijn te doen. In de grande finale, als we op het punt staan Rom the Vacuous Spider te verslaan, speel ik een ultiem smerig spelletje om vriend A zelfs helemaal uit de game te wippen. Hé, hij had meer bloed dan ik, en met een achterbaks staaltje geluk en tactiek kon ik het voor elkaar krijgen. Welkom in de wereld van Bloodborne, waar je vrienden even genadeloos kunnen zijn als de monsters. ✖

SIMON ZEGT



Bloodborne: The Card Game is toegankelijk en het is heerlijk spelen, aangezien de potten nooit langer dan een klein uurtje duren. Bovendien is het voor spelers van de PlayStation-game ook tof om herkenbare vijanden en spelmechanieken op tafel terug te zien. Het grootste minpunt is het beperkte aantal van vijf eindbazen, en de mogelijke tactieken blijven net hangen op die dunne lijn tussen toegankelijk en diepgaand. Dat had best een beetje meer naar het tweede mogen neigen. Gelukkig leent de opzet van deze game zich makkelijk voor uitbreidingen en de eerste (Hunter's Nightmare) staat al in de startblokken. Lang verhaal kort: dit is een absolute aanrader, zelfs als je net als wij helemaal niet thuis bent in de bordspellen. Vergeet alleen niet af en toe over je schouder te kijken ...

BASICS
BLOODBORNE: THE CARD GAME
PRIJS: € 43,99
SPELERS: 3-5
SPEELDUUR: 30-60 MINUTEN

IK GEEF DEZE GAME: 4/5

FLORIANS HARDWAREHOEK



In de Hardwarehoek van deze maand wordt Florian heel erg blij van zijn custom PlayStation 4-controller en de mooiste laptop ooit: de gloednieuwe Dell XPS 13.

THE CONTROLLER SHOP

Custom PS4-controller

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

IK BEN EEN VRESELIJKE SUCKER VOOR CUSTOM GAME-HARDWARE. IK KAN ALS GEEN ANDER GENIETEN VAN VETTE CASEMODS VOOR PC'S EN CONSOLES, MAAR IK PLUNDER OOK REGELMATIG M'N BANKREKENING VOOR EEN CUSTOM CONTROLLER, DIE IK HELEMAAL NAAR EIGEN VOORKEUREN ONTWERP.

Ik heb de afgelopen jaren diverse controllers bij verschillende bedrijven laten maken, maar de gasten van The Controller Shop in de VS horen tot de absolute top. Nog voordat het bedrijf wist dat ik deze controller zou reviewen (ik heb gewoon betaald), was geen van mijn wensen te gek en zagen ze alles als een uitdaging. Zo wilde ik speciale verf op m'n controller die verkleurt als hij warm wordt van je handen. Ze zijn de enige die dit aanbieden. Ik wilde 9mm-kogels als buttons. Geen probleem. Ik wilde er ook nog led-lichtjes in hebben die corresponderen met de originele PlayStation-kleuren. Ook geen probleem. Ik vond de kleur blauw die ze aanboden niet mooi bij m'n design, dus hebben ze een custom kleur voor me gemaakt en daar de sticks in geverfd. Bedenk het en ze kunnen het maken.

Ik heb er zelf niet voor gekozen, maar is ook mogelijk om controllers van extra knoppen te voorzien, zoals de professionele spelers die gebruiken. Ik heb nog nooit zo'n compleet pakket gezien bij een bedrijf dat alle controllers helemaal zelf custom maakt en waarbij je oneindig veel input kunt geven op je design. De controllers zijn niet goedkoop, maar dit is zonder twijfel de beste custom controller die ik ooit heb besteld en The Controller Shop verdient alle lof.

PRIJS: N.V.T.

Check de HWH-aflevering met de custom controller op PU.nl!









DELL

XPS 13 9370

ALS JE GEEN ZIN HEBT OM JE OVERSIZED GAMELAPTOP OVERAL MEE NAARTOE TE SLEPEN, BELAND JE AL SNEL IN HET ULTRABOOKSEGMENT, WAAR DELL AL EEN PAAR JAAR HEER EN MEESTER IS MET DE FANTASTISCHE XPS 13. VANAF NU LIGT DE NIEUWE 9370-SERIE IN DE WINKEL EN DIE IS OOK WEER OM JE VINGERS BIJ AF TE LIKKEN.

De Dell XPS 13 is geheel naar eigen smaak samen te stellen. Zo kun je kiezen uit de nieuwste generatie i5- of i7-processor van Intel, een ssd van 128GB tot 1TB, 4GB tot 16GB ram en een 1080p- of een 4K-touchscreen. Daarmee lopen de prijzen ook behoorlijk uiteen: van 1349 euro tot een duizelingwekkende 2199 euro. En dan kun je er niet eens op gamen!

Je krijgt wel de vetste 'werklaptop' die je op dit moment kunt kopen. Het design is superstrak en vooral het scherm met de minimale randen is een echte eyecatcher. Daarnaast is de XPS 13 dit jaar in twee kleuren verkrijgbaar, die beide erg lekker ogen. Er is een grijs-zwarte versie met een carbon finish en een witte versie met roségoud en een gewoven glas-finish. Vooral de witte versie is een juweeltje, maar als je wat minder opvallend wilt, is de zwarte versie eveneens prachtig.

Nadeel aan de XPS 13 is dat de webcam nog altijd aan de onderkant van het scherm zit, waardoor je altijd een vette onderkin hebt tijdens het streamen. Daarnaast heeft ook Dell dit jaar afscheid genomen van een usb-a-poort en zit er om ruimte te besparen alleen een usb-c-uitgang op. Je krijgt er wel een verloopkabeltje bij – dat dan weer wel. Ik ben verliefd op de XPS 13. Dit wordt sowieso m'n volgende ultrabook: in het wit graag!

PRIJS: VANAF € 1349



OMSLACHTIG SLACHTEN

MONSTER HU



REVIEWS



NTER: WORLD



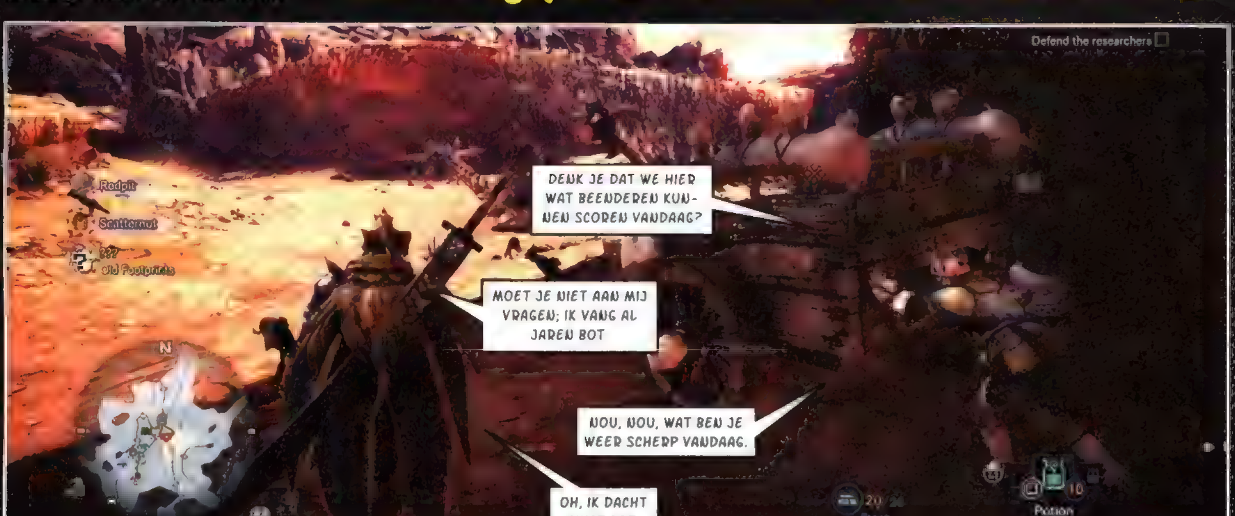
We zwaaien 'm even uit, onze Simon, die als rookie de imposante wereld van Monster Hunter binnenstapt. Gelukkig draagt ie een klein huis als armor en is z'n zwaard groter dan z'n ego. En geloof ons: dat wil wat zeggen!

Stel, je bent een Monster Hunter-fan. Je houdt van deze serie en de ondoordringbare spelsystemen van voorgaande delen hebben je niet kunnen afstoten. Gefeliciteerd! En nu wegwezen – deze recensie is niet voor jou. Jij weet al dat je deze game in huis haalt en ik weet al dat je dit fantastisch gaat vinden. Maar de rest van deze tekst is voor mijn lotgenoten. Voor de mensen die Monster Hunter altijd te intimiderend vonden, maar toch getriggerd zijn door dit deel.

Traantje

Ik weet wat de eerste vraag is die je hebt. Die had ik namelijk ook: hoe hoog is de instapdrempel van deze game? Het antwoord is helaas niet eenduidig. Niet alles wordt voorgekauwd, is logisch of wordt fatsoenlijk uitgelegd. Maar na een paar uurtjes bikkelen en misschien een beetje googelen is het best te doen én – belangrijker nog – blijkt het leerproces meer dan de moeite waard. Want holy shit, mensenkinderen, dit is me een game, hoor. Dat je twintig minuten lang een strijd van leven op dood levert tegen een kolossaal monster. Dat er dan ineens een nog groter monster uit de bossen komt stormen en dat die twee reuzen dan – waanzinnig geanimeerd –met elkaar gaan knokken. Dat zijn hoogtepunten die me na tientallen uren nog steeds laten gillen van ongeloof, waanzin en gruwelijkheid. Alsof je meespeelt in een absurd gave cutscene. En als zo'n bruut dan nét dat ene stukje loot laat vallen dat ik nodig had om die nieuwe armor piece te craften, druppelt er weleens een traantje van geluk op mijn controller.

"Ik zit hier alleen maar om te zeggen hoe dik deze game is, en (ik laat een Yo Momma-grapje even achterwege) dikker dan dit wordt het niet snel."



14 wapens, 14 games

Tussen dit soort hoogtepunten door ben je wel met 1001 andere dingen bezig. Hoe werken quests en bounty's precies? Wat doen die duizend verschillende items allemaal? Hoe vang je monsters in plaats van dat je ze afslacht? Het craften van wapens en armor is een verslavende grind die het kloppend hart van je progressie vormt, terwijl Capcom uitgebreid koketteert met het creatieve talent van zijn designers. Hetzelfde kan overigens worden gezegd over het design van de monsters en de schitterende omgevingen. Alles hier oogt uitgesproken, esthetisch verantwoord en uniek. Dat het inhoudelijk minstens even uitgesproken is, bewijzen de 14 wapentypen wel. Achter me is een maatje »

bezig met ingewikkelde ammo-management voor z'n pijl en boog, naast me staat iemand moeilijke combo's uit te voeren met een bijl die met een druk op de knop in een zwaard kan veranderen. En ik? Ik vlieg door de lucht met de Insect Glaive, een wapen waar een handleiding bij hoort die dikker is dan de bijbel. Echt ontzettend knap hoe Capcom het voor elkaar krijgt om 14 wapens te ontwikkelen (met ontelbare upgrade-trees) en dat het bij elke switch lijkt alsof je ineens een compleet andere game speelt.



Vergeet de problemen

Dat ik niet eens de ruimte heb om uit te leggen hoe één wapen werkt, is tekenend voor deze game. Wie alles wil weten over Monster Hunter: World heeft een boek nodig, geen recensie. Uiteindelijk zit ik hier alleen maar om te zeggen hoe dik deze game is en mocht je het nog niet doorhebben (ik laat een Yo Momma-grapje even achterwege): dikker dan dit wordt het niet snel. Er zit een bepaalde stroefheid in de animaties die me regelmatig stoort, de verhaallijn is net zo slecht als dat ie irrelevant is en ik kan zo twintig dingen aanwijzen die omslachtig en onlogisch zijn, terwijl dat helemaal niet had gehoeven.

Maar je vergeet het als je op de rug van een Anjanath klimt en met je bijl een gat tussen zijn zevende en dertiende ruggenwervel graaft. Je vergeet het als je echt op het laatste moment wegduikt wanneer de Rathalos een vuurzee jouw kant op spuugt die nog net de neusharen van je katachtige metgezel (schattig!) weg schroeit. Je vergeet het als je door de werkelijk schitterende en gevarieerde omgevingen de sporen van je doelwit nauwkeurig traceert en je het gevaarte ineens tussen de bomen door ziet opdoemen.

Monster Hunter: World is soms omslachtig en onlogisch, soms imperfect, maar in z'n hoogtepunten is het ongeëvenaard. Dan kun je niets anders dan schreeuwen. Van ongeloof, waanzin en gruwelijkheid.

REVIEW

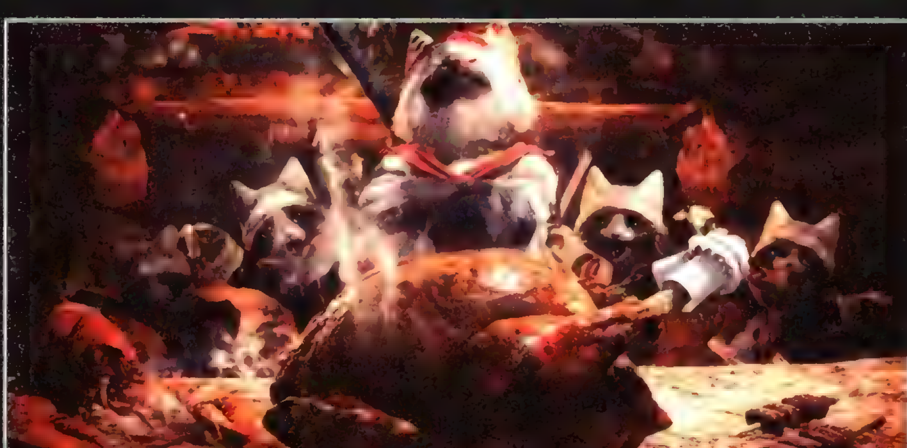
XBOX ONE | PC | PS4

ONLINE MALAISE

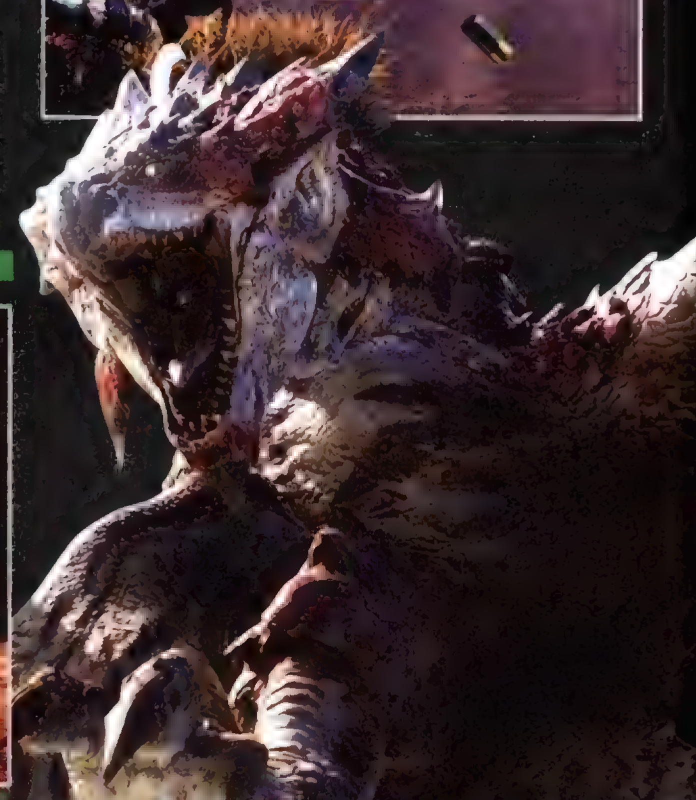
Voor alle dingen die Monster Hunter: World goed doet, gaat het ook ergens grandioos de mist in: het online samenspel. Net als in Destiny of The Division lekker samen met je buddy's spelen? Na elke quest word je uit het team geflikkerd en teruggestuurd naar je eigen game. Nog een quest doen? Dan moet één speler 'm opnieuw posten, waarna de rest weer opnieuw moet joinen. Elke. Keer. Weer. Ik kan je zeggen: als je een avondje aan het spelen bent, komt dat continu opnieuw inviten en joinen je echt de strot uit.

Nog absurder wordt het als je samen de verhaallijn wilt spelen. Jij en je maatjes moeten allemaal los van elkaar in je eigen game de quest starten, de cutscenes kijken en pas als de actie begint, kun je samen spelen. Maar niet zomaar – nee, stel je voor: de andere spelers moeten dan allemaal hun eigen quest cancellen, teruggaan naar de hubwereld en vanuit daar kunnen ze pas joinen. Echt, hoe verzin je het?! Gooi me gewoon in een party, laat de party leader kiezen waar we heen gaan en klaar! Het is echt gruwelijk zonde, want dit gare vooroorlogse systeem trapt een behoorlijke deuk in het speelplezier van mensen die specifiek op zoek zijn naar die online ervaring met vrienden.





Geen game kan meer zonder Chicken Dinner...



SCORE **88**

Monster Hunter: World is niet langer de game voor alleen de absolute hardcore gamer die het lukt over de hoge instapdrempel te komen. En ondanks de gare online-functionaliteit mag het resultaat er zijn.

SIMON



Een uur of 40 voor de low rank, om daarna tientallen uren te bikkelen tegen sterkere monsters voor de vetste armor en wapens.

40 UREN

7

BASICS

ACTIE
CAPCOM
1 SPELER (4 ONLINE)
OUT NOW

EEN NOSTALGISCHE BRUG TE VER

LOST SPHEAR



Samuel staat bekend om z'n liefde voor 'ouderwets goede' games, en dat is een van de redenen waarom hij dé kandidaat voor Lost Sphear is. Nu is het alleen nog de vraag of de game inderdaad ouderwets goed is, of gewoon ouderwets.



Toen I Am Setsuna twee jaar geleden uitkwam, werd het geprezen vanwege z'n mooie beelden, melancholische toon en vooral z'n 'ouderwets goede' turn-based combat. Het was een liefdesbrief aan oude Japanse RPG-klassiekers als Chrono Trigger en Final Fantasy, en was daarom ook extra relevant. Het gros van de moderne Japanse RPG's leek immers steeds meer op realtime actie te focussen. I Am Setsuna werd dus liefdevol onthaald door fans die gewoon weer lekker rustig door menutjes wilden scrollen.

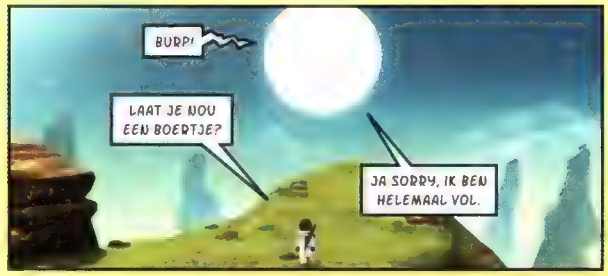
Lost Sphear is de spirituele opvolger van I Am Setsuna en probeert het wiel niet opnieuw uit te vinden. Ook bij deze game ligt de focus dus op het verkennen van een melancholische wereld op de rand van verdoemenis, een groep kleurrijke personages die niet bij elkaar lijken te passen, een jonge hoofdrolspeler met een magische gave én ouderwetse turn-based battles. Dat soort gevechten zal vooral aanslaan bij fans van een spelletje genaamd Final Fantasy VII, want het primitieve Spritnite-systeem, waarmee je je wapens en magie kunt versterken, doet heel erg denken aan het Materia-systeem uit díe game. Slimme zet.

> **"Lost Sphear is de opvolger van I Am Setsuna en probeert het wiel niet opnieuw uit te vinden."**

Poëtisch

Wat ik zelf erg tof vind aan het vechtsysteem is de vrijheid die je krijgt om jezelf vrij op het speelveld te positioneren voordat je aanvalt. Hierdoor kun je je personage niet alleen plaatsen op plekken waar de vijand je misschien niet kan raken, maar je kunt hiermee ook je eigen aanvallen dusdanig inrichten dat je meerdere vijanden tegelijk kunt raken. Het voegt de nodige interactiviteit toe aan een verder vrij archaïsch vechtsysteem, en het heeft ervoor gezorgd dat battles me niet snel zijn gaan vervelen. Ook qua verhaal en esthetiek heeft Lost Sphear me meer vermaakt dan z'n geprezen voorganger, want waar I Am Setsuna zich afspeelde in een eeuwige winter, weet Lost Sphear een soortgelijke melancholie op te roepen met een veel gevarieerdere speelwereld. De weemoedigheid wordt hier gecreëerd middels de plot: een witte mist zorgt ervoor dat personages langzaam maar zeker verdwijnen omdat ze 'vergeten' worden. Het zoeken van herinneringen om de wereld te redden zorgt voor een poëtische maar ietwat treurige context die prima past bij zo'n Japans rollenspel. Vroeger deden die games dat immers óók. Net als turn-based battles. Yay, nostalgie ...

weetje • weetje
Kun jij geen genoeg krijgen van ouderwetse Japanse rollenspellen met turn-based gameplay? Dan wil jij later dit jaar het Switch-exclusive Project Octopath Traveler spelen! Die combineert alles op deze pagina ook nog eens met 16-bit sprites. Ouderwetser kan haast niet!



Fabriek

Maar het kan zijn dat ik toch de verkeerde persoon ben om games als deze te reviewen, want ik ben iemand die turn-based combat niet per se geweldig vindt (met uitzondering van Pokémon-games). Turn-based combat moet het hebben van tactiek en heeft daarom zeker z'n fans, maar is ooit bedacht omdat de hardware vroeger niet de paardenkrachten had om échte real-time battles na te bootsen. Nu men dat wel kan en dat in steeds meer Japanse RPG's geïmplementeerd wordt (zoals onlangs in het toffe Xenoblade Chronicles 2), voelen dit soort throwbacks (Lost Sphear, I Am Setsuna, de Bravely-titels, et cetera) naar oude turn-based-games steeds meer aan als ietwat makkelijke pogingen om hardcore genrefans te paaien. Dit soort games lijkt van een soort lopende band van een nostalgiefabriek af te komen – best ironisch, aangezien de ontwikkelaar Tokyo RPG Factory heet. Lost Sphear is van al deze games de beste dankzij het vermakelijke vechtsysteem (die z'n eigen turn-based-roots bijna ondermijnt!), maar het is tevens het punt waarop het voor mij genoeg is geweest met de geforceerde JRPG-nostalgie.

weetje • weetje
Ook volledig anders dan in I Am Setsuna zijn de mechanische Vulco-pakken. Mecha's, baby! Hiermee kun je in de speelwereld obstakels vernietigen, maar ze maken je ook stukken sterker in gevechten. Het nadeel? Ze hebben energie nodig die continu moet worden bijgevuld. Je zult ze dus voornamelijk bewaren voor de moeilijkste confrontaties.

SCORE 69

Ben jij een hardcore fan van ouderwetse turn-based-RPG's en vind je games als Final Fantasy XV en NieR:Automata maar onbegrijpelijke, hyperactieve drollen? Dan mag je 13 punten bij het onderstaande cijfer optellen. De rest raad ik aan om gewoon lekker in het hier en nu te vertoeven.

SAMUEL



Je kunt het verhaal in zo'n 30 uur uitspelen, maar dan heb je niet alles gedaan wat erin zit, nog afgezien van de hogere moeilijkheidsgraad.

30 UREN

7

BASICS

TOKYO RPG FACTORY
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

MIX THE BOOZE, SHOOT THE BREEZE

THE RED STRINGS CLUB



Wouter heeft eigenlijk nooit uit lopen huilen bij een barman, maar na het spelen van The Red Strings Club kreeg hij de neiging zichzelf een goed drankje te laten mixen door iemand met een luisterend oor. Op naar De Bruine Snor!



REVIEW

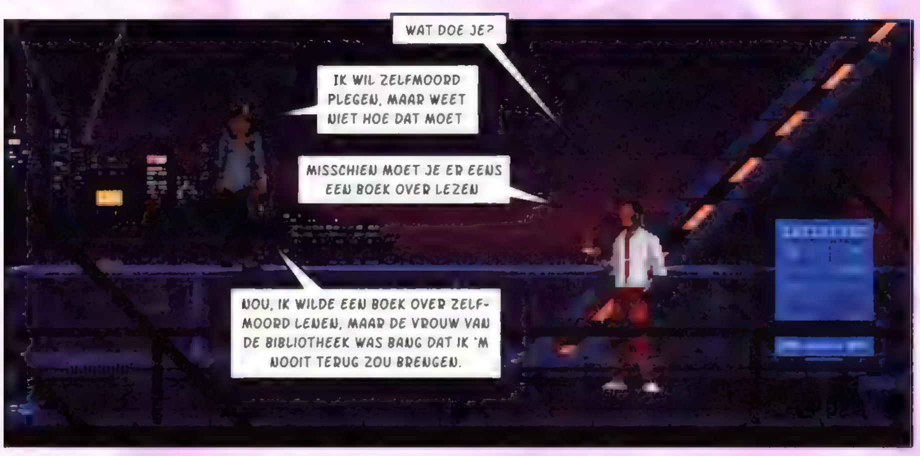
PC

Er is eigenlijk niet zo heel veel waar ik goed in ben. Ik heb het richtingsgevoel van een dwaas die net 500 high speed-rondjes in een bureaustoel heeft gedraaid, het geheugen van die vis uit Finding Nemo die elke keer weer enthousiast wordt van de belletjes die uit de grafkist komen en de algemene kennis van Barbie. En dan niet de iconische Barbie-pop die ongeveer alle denkbare beroepen heeft gedaan, en dus verschrikkelijk veel weet, maar die bimbo uit Den Haag.
Waar ik wél best goed in ben, is luisteren. Eh, mits de persoon waar ik naar luister boeiend genoeg is en ik zelf al uitgeluld ben, natuurlijk. Dus misschien, héél misschien, als dat hele gamejourno-ding niet goed uitpakt, zou ik best een goede barman zijn. En ik kan het vast even proberen in The Red Strings Club.

De Dope Dude

In The Red Strings Club speel je een barman genaamd Donovan, en deze gast vindt zichzelf best wel de shit (dat vind ik ook, toevallig). Hij is dan ook gruwelijk goed in het schenken van drankjes waar z'n klanten helemaal emotioneel van worden, en deze skill gebruikt hij om informatie los te peuteren. Opvallend genoeg heeft Donovan namelijk ook een functie als moreel kompas in een groezelige cyberpunkwereld, waardoor hij zichzelf gedwongen voelt de mensheid te redden van een kwaadaardige megacorporatie. Althans, eigenlijk zijn het vooral de emóties van de mens die op het spel staan, want The Red Strings Club levert een redelijk gehaaid stukje proza waar je invloed op uitoefent door Donovan in te zetten om zijn bezoekers op geraffineerde wijze informatie te ontfutselen. Dit levert een non-lineair verhaal op en het grappige is dat je de vertakkingen hiervan gewoon kunt bijhouden aan de hand van een handig schematje. Een plattegrond van de verhaallijn in feite. Omdat de game maar een paar uurtjes tijd van je vraagt, kun je de volgende sessie totaal andere dingen proberen voor een bevredigender einde.

"Thematisch is dit een soort Blade Runner, een episode van Black Mirror, een Altered Carbon."



SPEEL OOK ... OBSERVER

Dit is na Observer de tweede immens duistere, nogal niche cyberpunkgame die ik in korte tijd speel. Ook Observer is een mysterie dat je flink aan het denken zet. Je kunt de review checken via pu.nl/ObserverReview

Modern verhaal, oldskool graphics

Eigenlijk is The Red Strings Club meer een moderne manier van een verhaal vertellen dan een klassieke benadering van een videogame. En dat is cool, want slimme rukkers hebben hier goed over nagedacht. Ze komen dan wel met van die clichématige pixel-graphics op de proppen waar je vooral 30-plussers nostalgisch van in de navel maakt, maar maken dat ruimschoots goed door ons te laten nadenken over shit. Thematisch gezien is dit een soort Blade Runner, een episode van Black Mirror, een Altered Carbon, maar je denkt er nóg harder over na omdat je zelf bepaalt wat voor vragen je stelt aan die feestende marketingmanager die je misschien kan helpen om het Social Psyche Welfare-mysterie te ontrafelen. Uiteindelijk doe je dat allemaal om voorbereid te zijn op die onvermijdelijke, dystopische toekomst. Of om barman te worden, natuurlijk.

SCORE 74

Speel The Red Strings Club en misschien ontdek je wel iets over jezelf. Niet alleen of barman worden iets voor je is, maar ook over de goedheid van je ziel en hoe moreel bewust je bent. O, en de pixels en gameplay zijn ook best grappig.

WOUTER



In drie uur speel je een sessie, maar heb je engelengeduld en ben je lekker OCD, dan komt er vast nog wel een nummer twee!

3 UREN

BASICS
ADVENTURE/ INTERACTIVE STORY
DEVOLVER DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW

SCHELDEN OP DE BESTURING

SHADOW OF THE COLOSSUS



Nog ver voordat het hele gezeik rond The Last Guardian losbarstte, bracht Team ICO Shadow of the Colossus uit, een absolute jeugdliefde van Florian. Bloeit die liefde weer op in deze remake?



REVIEW

PS4

Nachtenlang heb ik destijds achter m'n PS2 gezeten om Shadow of the Colossus te overmeesteren. Ik kon er echt geen genoeg van krijgen, en dat had alles te maken met de battles tegen de gigantische Colossi. De schaal van die monsters was immers ongekend, en om die reuzen als miezerig ventje dat zijn vriendinnetje probeert te redden neer te halen, was ronduit magisch.

Bloedmooi

Shadow of the Colossus heeft altijd bekendgestaan om zijn prachtige sfeer en omgevingen, maar voornamelijk de meesterlijk vormgegeven Colossi. Over de remake kan ik gelukkig zeggen dat die magie totaal niet verloren is gegaan. De graphics zijn bloedmooi, zeker op een vette 4K hdr-tv, maar de stijl is trouw gebleven aan het origineel. Ik was even bang dat state-of-the-art-graphics niet zouden passen bij het artistieke stijltje van Shadow of the Colossus, maar dat gaat gelukkig helemaal goed. Wel moet ik zeggen dat de framerate in 4K-modus niet helemaal stabiel is. Je kunt ervoor kiezen om een unlocked framerate te gebruiken en dan is het probleem weg, maar dan dropt de resolutie wel naar 1080p. In 1080p ziet de game er echter een stuk waziger uit dan in 4K, dus dat wil je ook niet echt. Hopelijk komt er nog een patch om de 4K-modus strak te krijgen.

> **weetje • weetje**
> *Bluepoint heeft de assets en textures voor deze remake volledig opnieuw opgebouwd in plaats van een simpele resolutie-boost.*

Kolossaal

De Colossi zijn ook in deze reboot nog steeds de onbetwiste ster van de show. De reusachtige beesten zijn zo goed ontworpen dat ze games op zich zijn. Het is uiteindelijk de bedoeling om alle Colossi neer te halen, maar de manier waarop je dat moet doen is elke keer totaal anders. Je hebt een paard, een zwaard en een pijl-en-boog tot je beschikking, maar de Colossi zijn zo, euh, kolossaal dat je een plan van aanpak moet hebben voordat je een poging gaat doen.

De Colossi zijn in feite een soort puzzels die je eerst moet zien te doorgronden voordat je inziet hoe je schade kunt aanrichten. Je zult de reuzen op een of andere manier moeten beklimmen, maar dat is simpeler gezegd dan gedaan. Naast de vrij ingewikkelde puzzels om ze te kunnen overmeesteren, is er dus ook nog een soort tijdsdruk.

> **"Het is een tijd geleden dat ik zo heb zitten schelden op de besturing van een game."**



Zuigende besturing

Shadow of the Colossus heeft namelijk een nogal oldskool besturing, waarbij je een knop ingedrukt moet houden om je vast te grijpen. Dat heb je nodig tijdens de platform-elementen, maar vooral ook om je te kunnen vasthouden aan de vaak woest bewegende Colossi. Dat kun je echter maar een paar seconden volhouden voordat je weer loslaat, en daarom moet je de Colossi extreem secuur beklimmen. Nope, Shadow of the Colossus is geen gemakkelijke game.

Dat is op zich prima; een pittige game is alleen maar een leuke challenge, maar Shadow of the Colossus wordt oneerlijk moeilijk door de besturing. Die zuigt namelijk hardcore! Shadow of the Colossus stond al bekend om zijn vrij lompe besturing, maar holy fuck, het is nog erger dan ik in gedachten had. Tegenwoordig zit de besturing in dit soort games zo goed in elkaar dat het oude systeem nu keihard door de mand valt. Het is een tijd geleden dat ik zo heb zitten schelden op de besturing van een game. Na een tijdje wen je er weliswaar aan, maar ik had graag gezien dat ze de besturing ook een dikke remake hadden gegeven.

SCORE 80

De magie uit het origineel is gelukkig nog altijd aanwezig in deze remake, net als de meesterlijk ontworpen Colossi. Helaas geldt dat ook voor de ultiem lompe besturing.

FLORIAN



In een uurtje of 10 kun je alle Colossi verslaan, maar waarschijnlijk doe je er minimaal 2 uur langer over door die klotebesturing.

12 UREN

BASICS

ACTION ADVENTURE
TEAM ICO / BLUEPOINT / SONY
1 SPELER
OUT NOW



ROUND 2!

STREET FIGHTER V ARCADE EDITION

GOLD AWARD

Ooit recenseerde onze Simon de oorspronkelijke Street Fighter V en noemde hij het een Early Acces-game die niet meer verdiende dan een 6-. Inmiddels zijn we twee jaar en een sloot updates verder, dus: tijd voor ronde 2!

REVIEW

PS4 | PC



Een stoplicht staat op groen, een stoplicht staat op rood; in Street Fighter gaat er altijd wel iemand dood.

Toen Street Fighter V in januari 2016 uitkwam, was het echt een poepgare game. Zo'n beetje alle functies in het menu (van Story en Arcade Mode tot de wekelijkse Challenges en de shop) waren nog niet af. Spelers konden kiezen uit zestien personages en daarmee in een halfbakken online-omgeving of gewoon naast elkaar op de bank tegen elkaar spelen. "De game is nog niet af, dit is pas het begin", riep Capcom, dat met Street Fighter V hetzelfde wilde doen als bijvoorbeeld Rainbow Six en Destiny. Maar feit bleef dat de game Street Fighter V uit januari 2016 het schijfje waar het op gedrukt was niet eens waard was.

weetje • weetje

Heb je Street Fighter V al in huis, maar effe geen geld voor de Arcade Edition? Think again: dit hele pakket is voor jou als trouwe speler gewoon helemaal extra gratis en voor niks te downloaden als update. Dit is hoe je vrienden maakt, Capcom. Chapeau!

Victoria's Secret-model

Hoe anders is de situatie nu. Street Fighter V is inmiddels (vooral met deze Arcade Edition) een van de gruwelijkste fighters ooit gemaakt, barstensvol content. Dit is de gamevariant van die chick op de middelbare school die lelijk en onzichtbaar was, maar inmiddels over de catwalk van Victoria's Secret paradeert met het lichaam van een godin en een middelvingertje speciaal voor elke puber die dom genoeg was om haar belachelijk te maken. Gelukkig was ik niet zo dom, want ik zei het in januari 2016 al: dit is qua gameplay een meesterlijke game. Alleen ontbrak destijds het goed gevulde omhulsel om alle potentieel in te huisvesten. De Arcade Edition levert alle twaalf DLC-personages (boven op de zestien die er al waren), een Arcade Mode die hevig knipoogt naar Street Fighter Alpha en de vijf voorgaande Street Fighter-hoofddelen, en spelers kunnen voortaan Team Battles spelen, waarin ze meerdere personages mogen selecteren die het een voor een opnemen tegen het team van de tegenstander. Ook niet onbelangrijk: de online-modus werkt (buiten nog steeds te lange laadtijden) perfect.

> **"Dit is die chick die op de middelbare school nog lelijk was, maar inmiddels over de catwalk van Victoria's Secret paradeert."**

Het Beste Weekend Ooit

Het weekend voor deze recensie had ik best wat vette games klaarliggen, ik was kapot moe en daarnaast moest ik ook nog belangrijke real-life shit regelen. Van al die dingen is niets terechtgekomen. Ik heb hele dagen niets anders gedaan dan Street Fighter V. De ene online ranked match na de andere vloog voorbij. Verloor ik twee keer achter elkaar, dan dook ik de handige tutorials in om m'n combo's te oefenen – en daarna weer terug de ring in! Ik voelde me een compilatie uit een Rocky-film, alleen in plaats van trappen op rennen en boomstammen tillen, keek ik naar laadschermen en staarde ik me blind op combo's. De afgelopen dagen staan ook wel bekend als Het Beste Weekend Ooit.

Ik kan nog pagina's vol tikken over hoe goed deze game is. Over hoe het nieuwkomers écht de middelen geeft om op eigen houtje beter te worden (te veel fighters zijn simpelweg ontoegankelijk), of over hoe alle personages een tweede selecteerbare V-Trigger hebben gekregen (zo heeft Ken er nu bijvoorbeeld eentje die voor de verandering niet zuigt). Maar eigenlijk hoef je alleen maar te weten dat je Street Figher V: Arcade Edition blind kunt kopen, wie je ook bent. Het zwarte schaap uit de familie is geschoren en er is stralend gouden wol voor in de plaats gekomen. En die 6-? Daar praten we niet meer over, toch liefje ...?

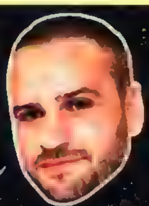


Wat Ken ken, ken Ken alleen! Ennuuh... mocht je geld over hebben: nooit beleggen bij Alex!

SCORE 92

De Street Fighter-serie is altijd al ongeëvenaard geweest, maar nu heeft ook het zwarte schaap uit de familie zich aangepast aan de torenhoge kwaliteit van zijn broeders. Zouden jullie alleen nog even Sean als DLC-character willen toevoegen in het komende seizoen, Capcom? Thanks!

SIMON



Hoeveel uren zitten er eigenlijk precies in een decennium? Nou ...?

50+ UREN

12

BASICS

FIGHTER
CAPCOM
2 SPELERS
OUT NOW



EGYPTE IS HEET

TOTAL WAR: WARHAMMER 2 RISE OF THE TOMB KINGS

Ja tuurlijk, je hebt wandelende skeletten en zombies, en dat zijn prima ondoden. Maar de Egyptenaren gaan next level met hun dooie dudes, zoals de mummies en Necrosphynxen van Total War: Warhammer 2's nieuwe factie, de Tomb Kings, even hardcore laten zien.



REVIEW

PC

Het is onwaarschijnlijk hoeveel vette shit er uit de Warhammer-franchise kan worden geplukt. Zo kende de eerste Total War: Warhammer-game al négen verschillende soorten facties, als ik de DLC even meetel, stuk voor stuk uit de fantasy. Vooruit, The Empire en Bretonnia zijn zo goed als identiek en ook de Beastmen hebben erg veel gemeen met de Warriors of Chaos, maar uiteindelijk heeft elke factie genoeg unieke kenmerken. De basegame van Total War: Warhammer 2 heeft vier facties, wat in totaal leidt tot dertien verschillende fucking legers aan monsters waarmee je kunt domineren in deze belachelijk uitgebreide game. Dertien rassen met allemaal hun eigen units, Lords, Heroes, upgrade trees, gebouwen en look & feel – alsof het niets is! Maar daar komt nu dus een veertiende bij, en als je denkt dat de koek op was en dat we er nu een of ander slap flutrasje bij krijgen dat ergens in de backlore van Warhammer stof lag te happen: neen, mijn vriend. De Tomb Kings zijn de shit!

Origineel

De eerste DLC-factie van Total War: Warhammer 1, de Beastmen, daar werd ik niet heel wild van. Ik verwachtte daarom eerlijk gezegd ook weinig van deze Egyptenaren, wat de verrassing natuurlijk extra groot maakte toen bleek dat deze gasten niet zomaar een reskin zijn van de Vampire Counts. Gelukkig niet, want ik kon helemaal niks met deze factie van deel 1, aangezien ze geen ranged units hebben en Tomb Kings wel degelijk! Verder hebben beide facties inderdaad skeletten en slaan ze niet op de vlucht, maar 'crumble'en' als ze een overmacht op hun dak krijgen, wat zoveel betekent als dat ze extra schade krijgen toegediend. En daar houden de gelijkenissen ook meteen op, want units als de Hierotitan en de Tomb Scorpion, plus een heleboel unieke gameplay-systemen, maken van de Tomb Kings misschien wel een van de origineelste en leukste facties van Total War: Warhammer tot nu toe.

"Als je denkt dat de koek op was en dat we er nu een of ander slap flutrasje bij krijgen: neen!"

Mega campaign

Ik had dan ook de grootste lol om de Tomb Kings door de nieuwe Mortal Empires-campaign (waarin de maps van Total War: Warhammer 1 en 2 worden samengevoegd tot één mega-operatie) heen te loodsen, vooral omdat de factie een soort crafting-systeem heeft waarmee je interessante wapens en units kunt maken met behulp van resources die je wint. Yup, je kunt voor het eerst daadwerkelijk iets doen met je iron, gemstones en salt, behalve ze gewoon traden. Ook de manier waarop je hoeveelheid Lords in verbinding staat met de tech tree en het feit dat je je units zonder gold kan rekruteren, maar er wel maar een beperkt aantal per settlement is, maakt van de Tomb Kings de coolste ondoden sinds de Deadites. ✪

ZO. VEEL. CONTENT.

Gratis bij The Rise of the Tomb Kings zit een Legendary Lord van de Skaven, Tretch Craventail, maar er zijn ook nog updates van TWWH2 die je kunt binnenhalen als je helemaal niets koopt. De Mortal Empires-campaign kun je scoren als je beide delen van Total War: Warhammer hebt, en mocht je alleen deel 2 hebben, dan is The Laboratory een cadeautje. In deze director-achtige modus kun je je eigen battles regisseren en extra spectaculair maken door met zestien(!) verschillende sliders te kloten. Het is bijzonder dat de vriendelijke luitjes van Creative Assembly denken dat we nog tijd over hebben voor deze grappen, maar hey, waarderen doe ik het!



SCORE 80

Het is ongelooflijk dat Creative Assembly wéér met bijzondere aanpassingen weet te komen om hun nieuwe facties boeiend te maken en tegelijkertijd de gameplay zo aan te passen dat het weer verrassend is. The Rise of the Tomb Kings is de perfecte reden om nog een campaigntje te doen.

WOUTER



Het is aan te raden om de Mortal Empires te spelen met de Tomb Kings, en dan ben je weer aan het spelen tot je een mummie bent.

40 UREN

18

BASICS

STRATEGY
SEGA / CREATIVE ASSEMBLY
1-2 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW



HALF FANTASTISCH, HALF MATIG

UFC 3

In het echte leven is Tjeerd niet zo'n vechtjas. Hij zegt zelf dat-ie weleens een klap heeft uitgedeeld, maar gek genoeg is er niemand die dat kan bevestigen. Hij kan wel beamen dat UFC 3 niet de geschiedenis in gaat als een vergeten klap in de discotheek, maar ook geen spectaculaire KO is.



Ik heb in mijn leven verdomd weinig robbertjes gevochten. Ik heb als kind weleens op een jongetje gezeten die onze bal had afgepakt en iemand een schop gegeven, waarna ik ben weggerend. Maar ik ben maar één keer in een grote vechtpartij beland. Ik kan nog precies uittekenen hoe dat ging. Het was een matpartij in een vol café, net als in een klassieke eighties-knokfilm, zoals Roadhouse (oké, misschien iets minder spectaculair, maar toch). Midden op de dansvloer ontstond heibel tussen mijn vrienden en een groep mafkezen. Er werd flink uitgedeeld: ik zag een van mijn vrienden een kopstoot uitdelen, er werd iemand snoeihard van het podium geschopt en er werd gevaarlijk gemaaid met een flesje Breezer. Ik zag het allemaal om me heen gebeuren alsof ik in het oog van de storm stond. En opeens kwam een van die engnekken in slowmotion – althans, zo leek het – op een vriend van me afgerend. Maar hij had daarbij niet op mij gerekend. Ik stapte in, haalde uit en trof die kwibus frontaal met een vuist op z'n borstbeen. Hij stortte ter aarde en daarmee leek de vechtpartij direct afgelopen. De beveiliging schopte iedereen eruit, behalve mij. Eenmaal buiten aangekomen had iedereen de grootste verhalen over kop- en elleboogstoten, maar niemand had mijn verpletterende stoot gezien. In een volle discotheek.

> **"Op het moment dat het gevecht naar de grond gaat, verandert de gameplay in een tranendal."**

Pak slaag

Ik besef inmiddels dat ik in het echt nooit de ultieme vechter zal worden, maar virtueel kan ik wellicht nog een eind komen. Als ik aan UFC 3 begin, sta ik aanvankelijk enorm te kijken van de mooie graphics, de realistische bewegingen en de spectaculaire gameplay die stuk voor stuk een enorme stap vooruit zijn gegaan ten opzichte van het eerste deel. Vooral op de redactie levert de game veel plezier op, want op de bank komt UFC het best tot z'n recht. Weinig zaken geven meer voldoening dan Wouter en Martin een pak slaag geven, om daarna nog even uitgebreid stil te staan bij hun falen en mijn superioriteit. Daarbij moet ik wel aantekenen dat het geen game is die je na één potje in de vingers hebt. Omdat MMA het beste van alle vechtsportdisciplines samenbrengt, zijn er enorm veel knoppencombinaties en vaardigheden die je onder de knie moet zien te krijgen om fatsoenlijk van je af te kunnen bijten.

Lust voor je vingers

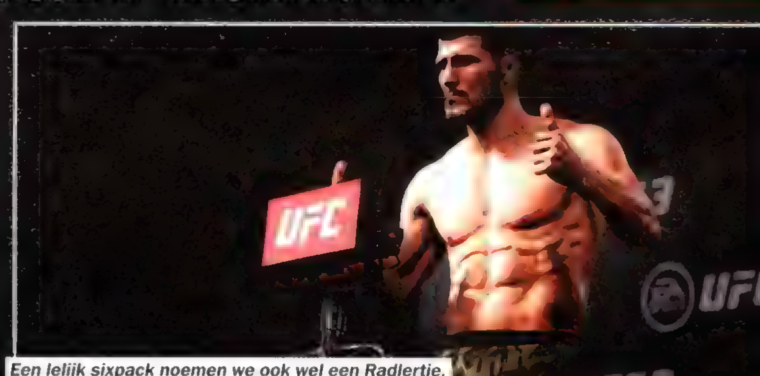
Met name het kickboksen steelt in UFC 3 de show. Staand vechten is een genot.

weetje • weetje

Net als in UFC 2 is Bruce Lee beschikbaar in de game. Tenminste, als je een van de vorige UFC-games hebt, de carrièremodus uitspeelt of als je een EA Access-account hebt.

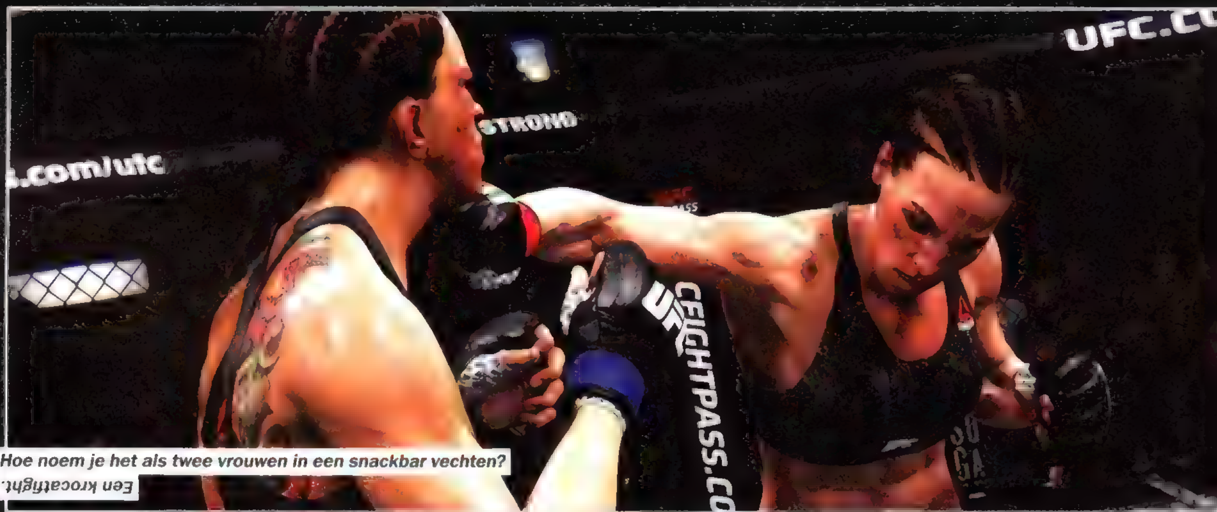


De zogenaamde 'stair down'.



Een lelijk sixpack noemen we ook wel een Radlertje.

waarbij de klappen en trappen die je geeft zichtbare impact hebben op je tegenstander, en je tactisch goed moet nadenken hoe je je tegenstander wilt en moet aanpakken. Op dat vlak vermaak ik me enorm met de game. Wil je tegenstander jou snel uitschakelen en krijg je een enorme barrage op je bakkes te verduren? Wacht dan even af en probeer zo goed mogelijk te blocken en te profiteren van de missers die hij ongetwijfeld gaat maken. Als je merkt je dat-ie jouw lage trappen niet blockt, is het wellicht een idee om met wat klappen te verbloemen dat je ondertussen zijn linkerbeen aan gort aan het schoppen bent. Als-ie vervolgens niet meer op dat been kan staan, is de smaak van overwinning net zo zoet als bijvoorbeeld een perfect geplaatste uppercut die je tegenstander naar de mat doet storten. Het tempo van de vechtpartijen kan daarom heel laag zijn, want mocht je te enthousiast een gevecht in duiken, dan kun je zomaar met één welgemikte punch op je rug belanden. Het maakt van de stand-up-game, met zijn impact en tactiek gecombineerd met de realistische animaties en graphics, werkelijk een lust voor je vingers en je oog.



Hoe noem je het als twee vrouwen in een snackbar vechten?
Een krocatfight.

NEDERLANDERS IN UFC

Er vechten ook Nederlanders in de UFC, en die kun je allemaal onder de knoppen krijgen in deze game. We zetten ze voor je op een rijtje.



De meest bekende is zwaargewicht Alistair Overeem, die een tijdje geleden een titelgevecht verloor en in de partij daarna glorieus knock-out ging.

Ook Stefan Struve is aanwezig, al is hij een van de minst lijkende vechters in de game. Struve staat momenteel 10e in de UFC Heavyweight-rankings.



De voormalig kampioene vederwicht Germaine de Randamie is ook speelbaar. Ze heeft echter al een tijdje niet gevochten vanwege een blessure.

Wat gaat er mis?

Daarom is het ook zo dodelijk frustrerend dat de grondgevechten zo teleurstellend zijn. Want hoe tof het ook is om staand te vechten, op het moment dat het gevecht naar de grond gaat, verandert de gameplay in een tranendal. Je moet namelijk flink wat aan wroeten om jezelf in een goede worstelpositie te manoeuvreren. En al dat gewroet kan weer door je tegenstander worden geblockt. In welke mate en hoe snel je dat voor elkaar kunt krijgen, is afhankelijk van hoe moe je bent, wat je timing is en hoe goed je personage en je tegenstander in worstelen is. Behalve dat het eigenlijk helemaal niet zo leuk is, is het een ontzettend klotesysteem. De indicatiepijltjes van de richting die je moet blocken (je moet blocken met R2/RT en het rechterpookje in een bepaalde richting) zijn namelijk bijna doorzichtig! En je bent dus echt fucked als-ie tevoorschijn komt bij een witte achtergrond, zoals DE HELE FUCKING MAT!!! En als je dan al het geluk hebt dat je ze ziet, heb je soms nog niet eens een fractie van een seconde de tijd om de actie van je tegenstander te blokkeren. Alsof dat nog niet frustrerend genoeg is, is de minigame die je krijgt als je tegenstander je probeert te submitten (zo vasthouden dat je niets anders kunt dan opgeven en aftikken) zo leuk als verkleed als zebra op safari gaan. Het is namelijk al fucking moeilijk om die te halen tegen een menselijke tegenstander, maar praktisch onmogelijk tegen de AI. Sterker nog, als je in de carrièremodus neer wordt gehaald, is de kans dat je een grondgevecht wint gewoon nihil.


Die heeft inderdaad een hoofd om z'n boodschappenbriefje op z'n arm te schrijven...

Anticlimax

Het is kut dat de supertoffe helft van deze game – de stand-up-game – op sommige momenten zo teniet wordt gedaan door de belabberde ground-game. Op dat soort momenten vervalt UFC 3 van een supertoffe en spectaculaire game, waarbij de charme van de sport volledig tot z'n recht komt, in een ontzettende anticlimax. Alsof je een vechtpartij in de discotheek met één fenomenale klap tot een einde weet te brengen, maar niemand dat heeft gezien. En dat doet pijn man. ✪



SCORE 75

UFC 3 is een bijna schizofrene game: ik heb, met name door de extreem goede stand-up-game, nog nooit zoveel plezier gehad met een vechtgame, maar tegelijkertijd is de ground-game bij vlagen zo matig dat de game niet de fantastische viering van de sport is die het had kunnen zijn.

TJEERD



Met de singleplayer-modi kun je zo tien uren zoet zijn. Daarna kun je met de vele online modi en op de bank met vrienden aan de slag.

10+ UREN

16

BASICS

FIGHTER
EA SPORTS / EA
1-2 SPELERS
OUT NOW

KAMEHAME-HALEN!

DRAGON BALL FI



Als de ontelbare hoeveelheid Dragon Ball-games ons één ding heeft geleerd, dan is het wel dat ontwikkelaars moeten kiezen tussen het maken van een authentieke Dragon Ball-ervaring of het maken van een diepgaande en competitieve vechtgame; een perfecte combinatie van die twee leek altijd onmogelijk. Tot op heden, tenminste.



Er is witte of zwarte rook als de kardinalen van de katholieke kerk al dan niet een nieuwe paus hebben gekozen. Roze rook wil zeggen, dat hun nieuwe lichting jonge koorknaapjes is gearriveerd ...

Een van de meest memorabele momenten in de Dragon Ball-franchise is de vroegtijdige dood van Yamcha. De Saiyan Nappa stuurt een Saibaman (een groen, bloeddorstige wezentje) op hem af. Yamcha denkt een van deze gremlin-achtige monsters te hebben uitgeschakeld, maar wordt er vervolgens door vastgegrepen. De Saibaman explodeert en wanneer de rook wegtrekt, is het lijk van Yamcha zichtbaar in een krater in de grond. Het was een heftig moment, bedoeld om aan te geven hoe sterk de Saiyans en hun Saibamen zijn. Ik vertel je dit omdat je in Dragon Ball FighterZ potjes op extra spectaculaire wijze kunt finishen wanneer de winnaar de match eindigt met een heavy-aanval. Dit resulteert in korte cinematics, waarbij de verliezer bijvoorbeeld dwars door een paar bergen wordt geramd. Toen ik als Yamcha speelde en Nappa met een heavy-aanval versloeg, kreeg ik een cinematic te zien waarbij er een Saibaman naar Yamcha werd gesmeten. Het wezen werd deze keer echter direct retour gelanceerd, waarna het in Nappa's gezicht explodeerde. Terwijl de woorden 'Dramatic Finish!' over het scherm flitsten, was het deze keer Nappa's lichaam dat zichtbaar in een krater in de grond lag.

> **"De game is net zo uitnodigend voor nieuwkomers als voor experts om écht goed te worden."**

Vernietiging

Dit was het moment waarop ik van Dragon Ball FighterZ ging houden als zijnde een liefdesbrief aan Dragon Ball. Het is namelijk één ding om een game te maken die er precies zo uitziet als de tekenfilm, maar om dan ook nog inhoudelijk situaties en momenten te creëren die precies zo aanvoelen als het bronmateriaal, is een wereldprestatie. Dragon Ball FighterZ weet beide voor elkaar te krijgen: het ziet er letterlijk uit als een interactieve versie van de anime én het weet eindelijk ook de essentie ervan te vertalen naar iets wat leuk is om te spelen. Van kleine knipoogjes, zoals die Dramatic Finishes (die je iconische momenten laten herbeleven), tot een volledige Story Mode die zo consistent is qua humor, schrijfstijl en gevoel dat het als een verloren aflevering van de anime aanvoelt. Ook leuk voor de fans: deze Story Mode lijkt zich daadwerkelijk ergens halverwege de tijdlijn van Dragon Ball Super af te spelen en legt op behoorlijk creatieve wijze uit waarom overleden personages als Android 18 zijn teruggekomen. En als je je afvraagt waarom 'zwakke' personages als Yamcha het hier gewoon kunnen opnemen tegen bijvoorbeeld Beerus, de god der vernietiging, wees niet bang: ook dat wordt uitgelegd.



Als Cohan veel cryptomunten heeft, zal die bubbel snel barsten ...

Vuurbal

Wat voor de meeste mensen wellicht de belangrijkste reden is om de game in huis te halen, is de toegankelijkheid ervan. FighterZ is namelijk, naast een ode aan de gelijknamige shōnen, voornamelijk een echte, onvervalste, competitieve fighting-game – in de stijl van Street Fighter, Guilty Gear en Marvel vs. Capcom – en dat is een genre dat niet bepaald bekendstaat om z'n simpliciteit. FighterZ behoudt de tactiek, hype, snelheid en technische complexiteit van het genre, maar combineert het met een behoorlijke dosis eenvoud, zodat zelfs beginnelingen tof uitziende combo's kunnen uitvoeren. Dit is aan twee zaken te danken: versimpelde knoppencombinaties en auto-combo's. Terwijl je in de meeste 2D-fighters alleen speciale aanvallen kunt uitvoeren door complexe knoppencombinaties als halve cirkels of 'dragon punch'-bewegingen (beneden, naar voren, beneden, naar voren) uit te voeren, zijn de speciale aanvallen in FighterZ állemaal te doen met een sim-

> **weetje • weetje**
>
> *FighterZ is een 3-vs-3-vechtgame. Dat houdt in dat je niet met één personage een gevecht ingaat, maar met drie tegelijk. Het schakelen tussen deze vechters is een tactisch element op zich, dat zowel offensief als defensief kan worden ingezet.*

GHTERZ

pel kwart-rondje (de 'vuurbal'-beweging). Zelfs de grootste en spectaculairste aanvallen, de level 3-supers, vereisen niets meer dan een kwart-cirkel op de d-pad of joystick in combinatie met één knop. Kind kan de was doen, en op het scherm wordt vervolgens de halve aarde opgeblazen. Top.

Spammen

Combo's hebben een soortgelijke benadering gekregen. In de meeste fighters moet je de diverse aanvalsknoppen secuur en goed getimed met elkaar afwisselen en combineren om de tegenstander zo lang mogelijk te kunnen comboën, maar in Dragon Ball FighterZ hoef je enkel de light- of medium-aanvalsknop herhaaldelijk in te drukken voor een spectaculaire serie aanvallen (die ook nog eens kunnen eindigen in superaanvallen, als je daar genoeg juice voor hebt opgebouwd). Het mooie is echter: ingewikkelder combo's zijn ook nog gewoon uit te voeren, en die zijn altijd beter, dus de vechtgame-veteranen hoeven absoluut niet bang te zijn dat de toegankelijkheid van FighterZ gelijkstaat aan een gebrek aan diepgang. Integendeel: mensen die zijn opgegroeid met Street Fighter en goed zijn in vechtgames zullen niet verliezen van buttonbashende n00bs, ongeacht hoe makkelijk het is om auto-combo's en vuurballen te spammen. Het mooist aan Dragon Ball FighterZ is dan ook – in mijn ogen – de manier waarop het net zo uitnodigend is voor nieuwkomers als dat het is voor experts om écht goed te worden. FighterZ is wellicht de eerste competitieve vechtgame sinds Super Smash Bros. die dit goed weet te doen. Hulde!



Ik wilde vroeger schoonmaker van spiegels worden. Beter gezegd; het was lange tijd de enige baan die ik mezelf zag doen.

Minpunten

De uitmuntende kwaliteit van FighterZ – als Dragon Ball-product én als fighting-game – zorgt er wel voor dat de paar minpunten extra opvallen. Zo zijn een aantal iconische vechtersbazen uit de serie pijnlijk afwezig (de perverse Master Roshi en de flamboyante Zarbon, bijvoorbeeld), overduidelijk om later als DLC te worden geïntroduceerd. Ook het volledige gebrek aan representatie van oldskool Dragon Ball, in de vorm van bijvoorbeeld Demon King Piccolo of Tao Pai Pai, is jammer, net als de afwezigheid van klassieke Dragon Ball-muziek. Ja, de ietwat generieke hardrock die er wél in zit, had beter bij een vergelijkbare game als Guilty Gear Xrd gepast. Tenslotte had ik ook gehoopt op meer en betere singleplayer-content. De Story Mode is geweldig, maar een extra Challenge (of Mission) Mode, waarin je gevechten moet winnen met bijzondere regels of gimmicks, had perfect bij deze game gepast. En voor een game gericht op nieuwkomers is het jammer dat de tutorial alleen uitlegt hóe je bepaalde moves moet uitvoeren, en niet waaróm. Gelukkig kan dit alles niet overschaduwen dat Dragon Ball FighterZ de meest opwindende nieuwe vechtgame is in – jawel – jaren. Zelfs als je het verschil niet weet tussen een Goku en een Gotenks! ✪

weetje • weetje

De grote slechterik van de Story Mode en tevens speelbaar personage is Android 21. Dit is een volledig nieuw personage dat ontworpen is door de geestelijk vader van de franchise: Akira Toriyama.

weetje • weetje

Je kunt schakelen tussen zowel de Japanse als Engelse voice-acting. Beide talen maken veel gebruik van de originele stemacteurs van de anime. Gelukkig maar, want de Frieza van Daman Mills is een genot voor de oren.

VERZAMEL DE ZEVEN DRAGON BALLS EN DOE EEN WENS!

Het is mogelijk om tijdens het vechten alle Dragon Balls te verzamelen en daarmee de iconische draak Shenron op te roepen! Dat werkt als een comebacksysteem, aangezien het succesvol oproepen van de draak je de keuze geeft uit de volgende powerups: 1) het volledig herstellen van je health, 2) het tot leven wekken van een verslagen teammaat met 15 procent health, 3) het krijgen van een Sparkling Blast (die tijdelijk de kracht van je aanvallen verhoogt) en 4) het langzaam helen van de health van je volledige team.

Het is echter niet makkelijk om dit uit te voeren, want je krijgt alleen Dragon Balls als je specifieke combo's uitvoert, en het uitvoeren van een volledige autocombo geeft je één willekeurige bal. Als jij en je tegenstander wél alle zeven ballen hebben verzameld, dan kan de draak worden opgeroepen door de speler die een volledige level 7-supermeter heeft. Deze vereisten zijn echter zo specifiek dat het zelden zal gebeuren dat de draak tijdens een match wordt opgeroepen; in mijn meer dan vijftien uur online heb ik de draak maar vier keer voorbij zien komen!



Ik zag laatst een natuurfilm waarin twee dieren ook heel gemeen vochten. Het bleken onder de gordeldieren ...



SCORE 93

Dragon Ball FighterZ heeft het onmogelijke gedaan: 1) het is de meest innovatieve 2D-vechtgame van het afgelopen decennium, 2) het is speelbaar voor mensen die nog nooit competitieve fighters hebben gespeeld, en 3) het is de meest authentieke Dragon Ball-ervaring in videogamevorm ooit.

SAMUEL

De Story Mode kan binnen tien uur worden uitgespeeld, maar de fantastische multiplayer is natuurlijk zo goed als onbeperkt houdbaar.

10+ UREN

12

BASICS

FIGHTER
CAPCOM
1 SPELER • ONLINE
OUT NOW

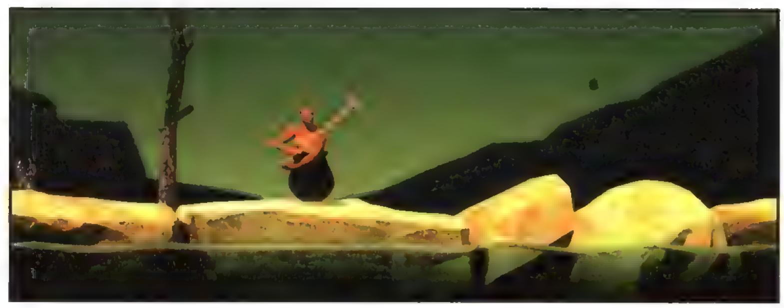
OOK GESPEELD

OMDAT HET NOG STEEDS FUCKING KOUD IS BUITEN

MAAKT JE GEESTELIJK KAPOT



Titel: Getting Over It with Bennett Foddy
Platform: Steam
Prijs: € 7,99



Bennet Foddy lanceerde in 2010 het duivelse QWOP. Dat was een game waarin je iemand moest voortbewegen door de dij- en kuitspieren te besturen met de knoppen Q, W, O en P, en ja, dat was nog moeilijker dan het klinkt. De besturing was zo sadistisch ingewikkeld dat Foddy er tot op de dag van vandaag haatbrieven over krijgt. Maar **kennelijk teert deze man op pure, onvervalste razernij**, want zijn spirituele opvolger Getting Over It is expres bijna net zo kut. Je bestuurt een man in een pot die zich alleen kan voortbewegen door een sloophamer om zich heen te slaan, wat jij als speler doet door de muis te bewegen. That's it.

Het is ingenieus op hoeveel manieren je deze ene mechanic kunt en móét gebruiken om verder te kunnen komen (van jezelf lichtjes voortduwen tot jezelf lanceren). Niettemin verbleekt dat alles bij de hoeveelheid scheldwoorden die uit je mond komt. Vooral als je eindelijk boven op een heuvel bent aangekomen en je jezelf per ongeluk naar achteren duwt, **waarmee je een halfuur aan voortgang in een luttele seconde vernietigt.** Dat de kalme voice-over je ondertussen probeert te overtuigen dat het 'oké is om op te geven' helpt hier totaal niet bij. Speel dit dus alleen als je jezelf haat.

OORDEEL:



EEN BERG AAN SPEELPLEZIER



Titel: Celeste
Platform: Switch / PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 19,99

GOLD AWARD



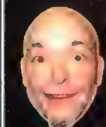


Ik voel het weleens in mijn maag, en soms zelfs in mijn tenen, als ik weer eens in een gat of tegen een puntige muur op spring. En dat gebeurt heel vaak in Celeste. **Wel zo'n twintig, dertig, veertig keer per scherm.** En elke keer word ik weer teruggezet naar mijn startpositie. Daar ga ik weer: lopen, springen naar rechts, air dash schuin omhoog, zodat ik het randje kan grijpen, wachten tot de stekels naar beneden gaan, terug naar links springen, walljump, dash, en ... BAM tegen de punten in het plafond. Nog maar een keer proberen dan.

Ja, ik weet het: we hebben sinds Super Meat Boy (2010) al heel wat van dit soort supermoeilijke pixelplatformers gehad, maar Celeste is meer dan dat. Celeste gaat over het meisje Madeline dat de berg Celeste wil beklimmen. Door de dingen die ze onderweg beleeft en de conversaties die ze voert met de vreemde personages die ze tegenkomt, wordt al snel duidelijk dat de beklimming van de berg een metafoor is voor **de strijd die ze met haar innerlijke demonen voert.** Dat geeft de actie een extra lading die je motiveert om door te zetten. En er zijn meer elementen die ervoor zorgen dat je niet na de honderdste keer sterven 'laat maar zitten dan' zegt.

Allereerst voelt het springen en dashen gewoon perfect aan. Daarnaast zijn de schermen geen opzichzelfstaande uitdagingen (al voelt dat soms wel zo), maar onderdeel van steeds complexere werelden, waarin je ook wat heen en weer moet lopen om sleutels naar deuren te brengen. Daarbij kent elke

ROBOCOP IS TERUG ... SOORT VAN





Titel: Jydge
Platform: Mobile
Prijs: € 5,49



Jydge verscheen vorig jaar al op Switch, Xbox One en PS4, maar was mij toen nog niet echt opgevallen. Door de recente release **op mobile sprong hij nu wel bij mij in het oog**, dus begon ik mijn carrière als Jydge op mijn telefoon.

Als Robocop/Judge Dredd-achtige agent/rechter/beul van het departement van Jystidge veeg ik in top-down-perspectief de straten schoon van een futuristische wereld die in de jaren tachtig van de vorige eeuw lijkt bedacht – inclusief vliegende auto's, neonverlichte straten en synthesizerrock. Dat schoonvegen doe ik uiteraard **niet met een bezem, maar met een gun** die ik op talloze manieren kan aanpassen en versterken. Ik kan ook mijn body versterken, bijvoorbeeld voor meer health of defense, en special moves aan mijn robot toevoegen. In dat customizen van mijn robot schuilt een groot deel van de lol, maar de daadwerkelijke schoonveegactie op de neonverlichte straten (eigenlijk/meestal: in neonverlichte gebouwen) is ook niet verkeerd.



Om te beginnen werkt de besturing met de twee virtuele 'sticks' prima, en dat mag ook wel omdat je vaak razendsnel moet reageren en accuraat moet mikken – bijvoorbeeld om niet de gijzelaars, maar de gijzelnemers te treffen. Verder biedt de game per level steeds drie (later meer) interessante objectives om te halen. Daarbij is de game vergevingsgezind: je hoeft niet alle objectives in één keer te halen, en **eenmaal geopende deuren en verslagen eindbazen blijven geopend en verslagen**. Mocht je toch ergens op vastlopen, dan is het wijs om even terug te gaan naar het customize-deel van de game en te kijken of je je load-out niet beter op de lastigste situaties in het level kunt afstemmen.

Wisselend tussen knallen en customizen ontstond een prettige gameflow die me zelfs in de verleiding bracht de game nogmaals op de Switch aan te schaffen – **totdat ik zag dat ie daar 15 euro moest kosten**. Dan houd ik het toch maar bij de virtuele sticks.

SCORE:



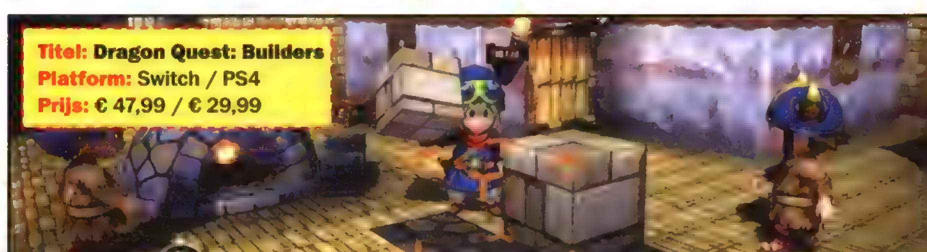


wereld wel wat schermen waarin er helemaal geen uitdagingen zijn, maar **je gewoon kunt genieten van de betoverend fraaie pixelomgevingen**, de tranceopwekkende muziek en die lekkere jump-en-dash. Totdat je uiteraard weer op zo'n verdomd lastig uitdagingsscherm stuit.

Zie je toch nog steeds als een berg op tegen Celeste? Hier komt de verlossing: **de game biedt je volop mogelijkheden om te cheaten.** Je kunt in het menu bijvoorbeeld Madeline gewoon onkwetsbaar maken, haar oneindig veel dashes geven of de snelheid van de game halveren. Ik geef toe: in sommige schermen heb ik wel even wat cheats geactiveerd. Heerlijk om zo toch weer een schermpje verder te komen. Maar daarna gingen de cheats uiteraard weer uit, want dat overwinnen van zo'n berg, of innerlijke demonen, dat moet natuurlijk ook niet te makkelijk gaan.

SCORE 92

JE MOET JE QUEST BOUWEN!



Titel: Dragon Quest: Builders
Platform: Switch / PS4
Prijs: € 47,99 / € 29,99



Ik ben nooit echt fan geweest van de Minecraft-games en het was Dragon Quest: Builders dat me liet inzien waarom dat het geval is. Doelloos dingen bouwen vind ik namelijk geen flikker aan, maar bouwen met een doel, **zeker in combinatie met het Dragon Quest-universum, is fantastisch!**



In Dragon Quest: Builders moet je in verschillende werelden de boel weer zien op te bouwen, aangezien jij als enige dingen kunt bouwen. Het leuke is dat je al je grondstoffen uit de bekende wereld van Dragon Quest haalt, waardoor er een toffe samensmelting van een building game ontstaat met RPG-invloeden uit de Dragon Quest-games. Het is een uitstekende combinatie die ook op de Switch geweldig is.

Door de cartoony stijl van de game valt de drop in resolutie ten opzichte van de PS4-versie minder op dan in andere games. **Sowieso is dit soort games heerlijk voor onderweg.** Even snel wat bouwen of grondstoffen verzamelen terwijl je onderweg bent is meesterlijk, en ik weet nu al wat ik op de eerstvolgende trip naar de VS in het vliegtuig ga spelen! Hopelijk schiet Square Enix op met het tweede deel, maar tot die tijd vermaak ik me nog wel met het eerste deel op de Switch.

SCORE:

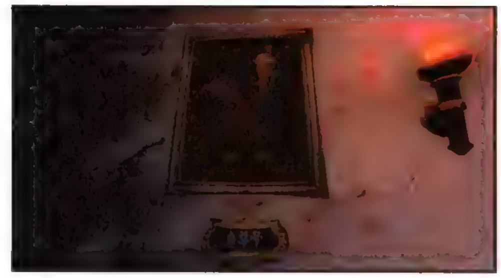


MAAR WAAR IS ART?



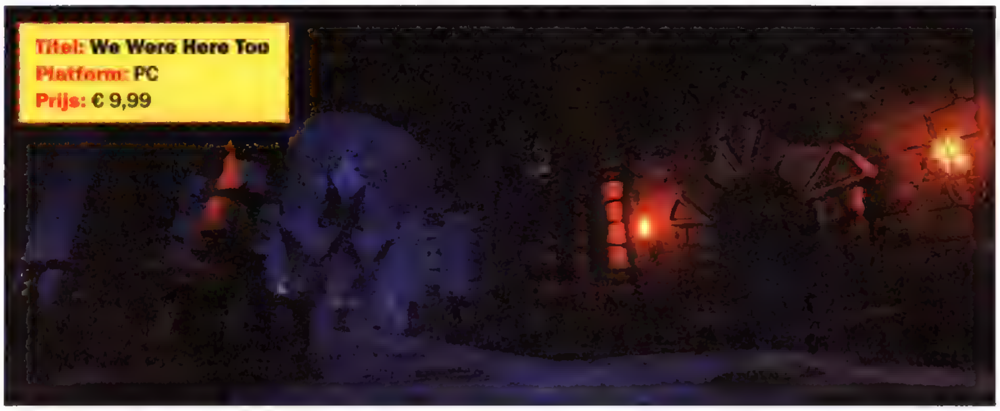
Er is altijd wel iemand die op een verjaardagsfeestje net te hard meldt dat hij of zij geen televisie meer kijkt, en nu wil ik niet die vervelende kwal zijn, maar ik kijk dus bijna geen televisie meer. Ik vind het allemaal niet meer zo heel spannend wat er op het platte scherm in de woonkamer gebeurt ... op het programma Wie is de Mol na dan! Ik ga er echt voor zitten en alles en **iedereen moet me op zaterdagavond om half negen een uurtje met rust laten**. Ik ga dan volledig op in deze spelshow en zit met volle concentratie naar het scherm te turen, op zoek naar een glimp van de Mol.

Vaker nog valt het me op dat ik luidkeels kandidaten aanwijzingen zit te geven vanaf de bank, die weer met een portofoon zitten te stuntelen of een puzzel compleet verkeerd begrijpen. Mijn handen jeuken om zelf mee te mogen doen met dit programma, **om alles en iedereen eens te laten zien hoe je het spelletje speelt!** De kans dat ik volgend seizoen word uitgenodigd om mee te mogen doen, is echter



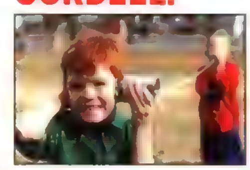
0,0001 procent, dus gelukkig hebben we We Were Here Too: een opdracht van Wie is de Mol, maar dan als game.

Titel: We Were Here Too
Platform: PC
Prijs: € 9,99



We Were Here Too is een online-only co-op-game en je moet met z'n tweetjes zien te overleven in een kasteel. Dat doe je door samen puzzels op te lossen. Klinkt simpel, alleen ben je dus niet bij elkaar in de buurt. **Je lost deze puzzels samen op door via een portofoon te communiceren.** Haal jij aan jouw kant van het kasteel een hendel over, dan gaat bij de andere speler weer een deur open. Geef de juiste code door aan je maatje en je kunt weer verder. Geen game dus voor getrouwde stelletjes, maar wel voor Wie is de Mol-liefhebbers – zoals ik!

OORDEEL:



DE BESTE MOSTERD NA DE MAALTIJD



Titel: Super Meat Boy
Platform: Switch
Prijs: € 12,99



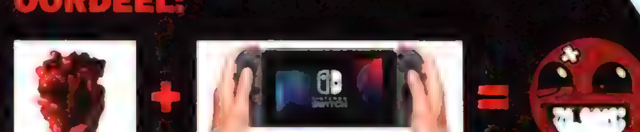
Iedereen heeft Super Meat Boy ondertussen wel gespeeld, toch? Ik bedoel, de game is meer dan acht jaar oud, was een van de eerste grote indiehits en is ondertussen op bijna alle platforms uitgekomen, behalve Casio-rekenmachines en m'n moeder. Deze Switch-versie is in elk geval het derde exemplaar dat ik van deze legendarisch moeilijke platformer bezit. Maar dat vind ik niet erg, want op de Xbox 360 heb ik de game nauwelijks gespeeld, en de Vita-versie is niet langer de beste! Dat klopt: **de Switch-versie is in mijn ogen de manier om deze klassieker te spelen**, en dat is aan twee simpele dingen te danken: 1) de Switch is draagbaar, maar in tegenstelling tot de Vita ook makkelijk als console te gebruiken, en 2) het scherm is groter dan dat van de Vita. Al is punt 1 wellicht niet het allergrootste pluspunt, want als jij net als ik gaat stampvoeten en zweten van moeilijke games, dan kan dat rare blikken opleveren in de trein (ik spreek hier uit ervaring).



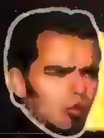


Voor wie niet weet wat Super Meat Boy is: het is een verzameling ultramoeilijke platform-uitdagen die jij moet overwinnen door middel van goed getimede sprongen. Momentum en wall-jumps zijn hierbij van groot belang, tenzij je het leuk vindt om 300 keer per level tot gehakt vermalen te worden door grote cirkelzagen. Toch is de game extreem verslavend, en dat is te danken aan de superstrakke besturing (waardoor elke dood toch wel echt jouw eigen schuld is) en het feit dat het opnieuw proberen van een level nauwelijks tijd kost. Ja, dit is zo'n 'nog één potje dan'-game, **waarbij 'één potje' zich vertaalt naar 'nog een poging of veertig'**. Opvallend aan de Switch-versie is dat de JoyCon zich verrassend goed lenen voor de precieze, onvergeeflijke besturing van Super Meat Boy. Zelfs zo'n klein, half JoyConnetje is goed te doen, en dat had ik oprecht niet verwacht. De comfortabele Pro Controller is natuurlijk wel de beste optie om de game mee te spelen, maar goed, dat ding kost wel 90 ballen. Hoe dan ook: Super Meat Boy is ook anno 2018 nog een game van jewelste, en het is de zoveelste indie-hit die zich bij het belachelijk goede aanbod van Switch-games mag scharen.

OORDEEL:



INNERSPACE. MET NADRUK OP 'SPACE'



Titel: **InnerSpace**
Platform: PS4 / Steam / Xbox One / Switch **Prijs:** € 19,99



In eerste instantie was ik nogal salty dat ik de code voor InnerSpace voor m'n PlayStation 4 kreeg, en niet voor m'n Switch. Want elke game is beter op de Switch (ja, ik hou van handhelds, so sue me!). Maar tijdens het daadwerkelijke spelen van InnerSpace was ik toch wel blij dat ik hem op Sony's paradepaardje had staan, aangezien het me thematisch en esthetisch heel erg deed denken aan een paar typische PS4-titels, zoals Flower en Journey. Ook InnerSpace is namelijk zo'n 'relaxgame', waarbij sterven onmogelijk is en de gameplay bestaat uit het verkennen van mooie, kleurrijke en trippy werelden. Zo'n 'het oog wil ook wat'-game. Of, in alle eerlijkheid: **zo'n 'ik heb geblowd en wil iets spelen waar ik minimale moeite in hoef te steken om maximale visuals uit te halen'-game.** Games als deze zijn dus eigenlijk de anti-Dark Souls. Digitale ansichtkaarten die je tijdelijk teleporteren naar een surrealistische plek, waar het simpelweg zijn resulteert in warme, bevredigende emoties. Zengames. Mediteergames. Chillgames. Je weet wel.

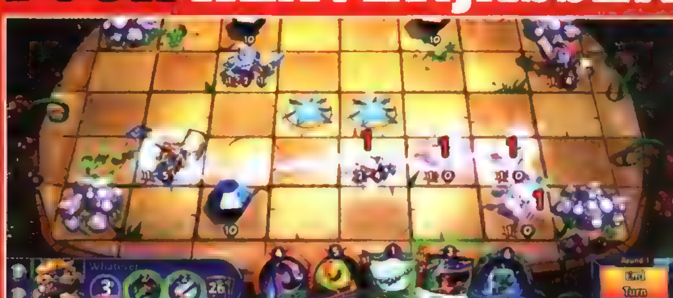
Althans, het is overduidelijk de bedoeling dat InnerSpace zich onder dat genre schaart, maar de uiteindelijke ervaring conflicteert daarmee. De gigantische open hemelbollen waar je doorheen vliegt zijn namelijk niet alleen fraai vormgegeven gebieden met uitnodigende pastelkleuren, het zijn ook grootse omgevingspuzzels die je moet oplossen om vordering te boeken. En daar is niets mis mee (dat is ondertussen een vrij normaal onderdeel van dit soort games), ware het niet dat je nul indicatie krijgt van wat je precies moet doen en waar.

Wat dus een uiterst serene reis door de trippy overblijfselen van een vergeten wereld moet worden, speelt uiteindelijk weg als een ietwat frustrerende zoektocht naar de volgende puzzel en de bijbehorende oplossing. Ik kan je vertellen: **je verliest elke vorm van zen als je een klein uur bezig bent met het zoeken van een clou** (zoals door pilaren heen vliegen om ze te breken). InnerSpace probeert overduidelijk meer gameplay toe te voegen aan een genre dat soms iets wat oppervlakkig overkomt op dat gebied – een respectabel streven – maar het eindproduct is te frustrerend om chill te zijn, en te onduidelijk en zweverig om lekker 'gamy' te zijn. Of misschien moet ik gewoon vaker blowen, dat kan natuurlijk ook.

OORDEEL:



FUCK KLAVERJASSEN





Titel: **Hero Academy 2**
Platform: Mobile / PC
Prijs: Free-to-play

In het immer gezellige huis van de familie Tiersma wordt [illegible]. Mijn kids doen dat in Clash Royale, ikzelf het liefst in Hearthstone. En af en toen eens in een ander digitaal kaart spelletje, zoals Hero Academy 2

De eerste Hero Academy heb ik nooit gespeeld, maar deel 2 is instant genieten. De korte tutorial maakt duidelijk dat je kaarten met helden uit je hand moet spelen om deze [illegible]. Dat klinkt misschien een beetje als Battle Royale, maar Hero Academy is helemaal turn-based, wat betekent dat er niets real-time gebeurt, precies zoals ik dat verlang in mijn kaartspellen.

Ik heb nu zo'n tien uren gestoken in het spelen van potjes tegen zowel de computer als andere spelers, mijn deck steeds verder uitbouwend, maar ik heb nog [illegible]. Dus ben jij ook niet vies van gratis turn-based kaartvermaak, dan moet je deze maar eens downloaden

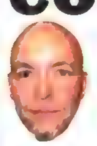
SCORE:





Titel: **Vesta**
Platform: Switch / PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 14,99

CO-OP ZONDER CO-OP



Vanuit vogelperspectief bestuur ik het zesjarige meisje Vesta door fabrieksdoolhoven vol verschuivende platforms, vurende robots en andere mechanische hindernissen. Je zou denken: een zesjarig meisje, wat kan zij allemaal? Nou, vrijwel niets eigenlijk. **Ze kan alleen lopen.** En ze heeft een apparaatje waarmee ze energie uit een object kan zuigen, om met die energie weer een ander object te activeren. Dat zou waarschijnlijk een zeer saai spel opleveren, ware het niet dat ik ook nog een robot bestuur.

Met een druk op de knop schakel ik over naar Bot, een grote robot die Vesta op haar tocht begeleidt. Die metalen vriend heeft een gun waarmee hij andere robots – tijdelijk – kan uitschakelen. Vervolgens kan ik er snel met Vesta naartoe lopen om de energie uit de verlamde robot te zuigen. Met die energie kan ik bijvoorbeeld een schakelaar activeren die een platform in beweging zet. En zo baan ik me wisselend tussen meisje en robot langzaam maar zeker een weg door de 36 levels van **deze ietwat trage, maar daardoor eigenlijk wel ontspannende puzzelgame.** Een game die me echter wel achterlaat met één prangende vraag: waarom de fuck heeft deze game geen co-op-stand?

OORDEEL:

In je eentje co-op-puzzelen werkt eigenlijk best leuk en ontspannend.





TJEERD | HOUDT JE OP DE HOOGTE

ESPORTS UPDATE

Nederland is weer een wereldkampioen rijker! Tijdens het begin van dit eSports-jaar werd het wereldkampioenschap Paladins op de Hi-Rez Expo gewonnen door een landgenoot. Verder is de Overwatch League een kijkcijferkanon en heeft Ruud Gullit eSports ontdekt.



• Het jaar is lekker begonnen voor **Kai 'Faenex' van Duppen.** Hij is namelijk wereldkampioen Paladins geworden. Tijdens het Paladins wereldkampioenschap Hi-Rez Expo won Na'Vi in de finale van Fnatic, waar landgenoten Thijs 'Thiel' Smit en Jordy 'Gerrah' spelen. Tijdens het wereldkampioenschap Smite was er ook een klein Nederlands succesje: **Jeroen 'Xaliea' Klaver** werd met zijn team Obey Alliance namelijk derde.

• De Overwatch League is begonnen! En daar zaten blijkbaar heel wat mensen op te wachten, want er keken tijdens de openingsweek in totaal **10 miljoen mensen** naar deze League. Op de eerste dag keken op het piekmoment **meer dan 400 duizend mensen tegelijkertijd**; gemiddeld waren dat er 110.000. Niet slecht voor een competitie die net begonnen is.

• Over de Overwatch League gesproken: **de eerste speler is al geschorst**. Félix 'xQc' Lengyel stond al bekend om zijn grote mond, maar is volgens Blizzard nu **te ver gegaan.** Tijdens de competitie ging xQc's team Dallas Fuel met 4-0 onderuit tegen Houston Outlaws, waarop Austin 'Muma' Wilmot van de Outlaws in een stream over zijn tegenstanders zei: "Rolled and smoked", een bekende uitspraak van xQc. Die laatste riep vervolgens terug dat Muma 'een vette pik mag zuigen, omdat-ie dat zo lekker vindt'. Een nare opmerking aan het adres van Muma, die openlijk gay is. Vanwege de **homofobe uitspraak** werd xQc vier wedstrijden geschorst, een straf die later is verlengd naar een heel seizoen.



• Voetbalicoon **Ruud Gullit** heeft eSports ook ontdekt. Hij heeft namelijk Team Gullit opgezet, een opleiding waar mensen kunnen trainen om **professioneel FIFA-speler te worden**. We zullen Gullit zelf echter niet met een controller in zijn hand zien; hij bemoeit zich niet met de virtuele voetbaltrainingen. Hopelijk doen de spelers in zijn academie het beter dan zijn spelers bij het Nederlands elftal de afgelopen maanden.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

OVERWATCH

22 februari - 25 maart: Overwatch League Stage 2 $125.000

LEAGUE OF LEGENDS

19 januari - 18 maart: LCS Spring Split

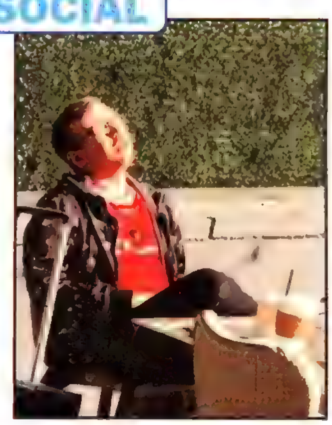
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

27 februari - 4 maart: Intel Extreme Masters 12 $500.000
12 maart - 18 maart: World Electronic Sports Games 2017 $1.500.000
De World Electronic Sports Games is niet het meest prestigieuze toernooi als het gaat om de eer, maar de geldprijs mag er zeker zijn; met anderhalf miljoen dollar is het namelijk het Counter-Strike: Global Offensive-toernooi met de grootste prijzenpot. Tijdens het toernooi doen liefst 24 teams mee, waaronder ook line-ups uit Zuid-Korea, Thailand en Indonesië – landen waar CS:GO niet gigantisch populair is.

DOTA 2

• ESL One Katowice
Katowice en ESL, noem eens een meer iconisch duo ... Jaarlijks wordt in Polen een groot eSports-spektakel georganiseerd en dit jaar zal dat niet anders zijn. Voor het eerst wordt er in Katowice ook Dota 2 gespeeld, en de prijzenpot is meteen een miljoen euro. Daarnaast kunnen teams punten verdienen voor kwalificatie voor The International in augustus.

SOCIAL



"ChrisJ doing ChrisJ things"

twitter **mousesports**

In Nederland kan het niet, dus gaat Counter-Strike-speler ChrisJ naar exotischer oorden om te genieten van de zon. Die vitamine D heeft overigens geholpen, want Chris wist het weekend positief af te sluiten en zich te kwalificeren voor de kwartfinales van de ELeague Major, waar hij verloor van de latere nummer 2 FaZe



":-)"

twitter **CG_Febiven**

League of Legends-speler Fabian 'Febiven' Diepstraten lijkt zich moeiteloos aan te passen in Amerika. De voormalige ster van Fnatic en H2K was in Europa altijd erg actief in de sportschool, maar lijkt die locatie te hebben ingewisseld voor semi-chique eetgelegenheden

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Welk lichaamsdeel zou Simon willen afstaan om een nieuwe versie van Asura's Wrath te kunnen spelen?

A) Zijn pink
B) De pink van Samuel
C) Zijn derde been

2

Ed mocht zich voor zijn rubriekje Gamen met Ed deze maand uitleven met de fantastische jetskigame Aqua Moto Racing Utopia. Welke character koos hij daarvoor?

A) Een opgepompte idioot vol tattoos en een grote bek
B) Een blonde Zweed
C) Een ietwat gezette toiletjuffrouw met roze dreadlocks

3

Wat riep Josef Fares, de maker van de game A Way Out, tijdens de laatste Game Awards toen hij op het podium stond?

A) "Waar is hier de nooduitgang?"
B) "Drie bier en een Fristi!"
C) "Fuck de Oscars!"

4

Aan wat voor soort games heeft Samuel een stronthekel?

A) Aan voetbalgames ('Ik hou van jetskigames, verdomme!')
B) Aan jetskigames ('Ik hou van voetbalgames, verdomme!)
C) Aan survivalgames ('Ik hou van machtsfantasieën, verdomme!')

5

Hoe ontdekte de kleine Graddus ooit dat hij later gamejournalist wilde worden?

A) Doordat eind 1997 de game GoldenEye bij hem op de deurmat plofte
B) Toen hij zag dat de oorspronkelijke PU-crew een oogverblindende rocksterrenstatus genoot en zij de dames van zich af moesten slään
C) Toen hij lucht kreeg van de vorstelijke salarisstrook van Ed

6

Wat is de naam van de snelste gamer op aarde?

A) Buddy van Ruren
B) Rudy van Buren
C) Gijsbaard Troebelvlek

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN

CALL OF DUTY: WWII LOOTCRATE

MET ONDER MEER EEN HOODIE, SOKKEN, EEN MOK, EEN KOFFIEDING IN DE VORM VAN EEN GROTE KOGEL

EN NOG MEER TOFFE ONGEIN!

PU 292 LIGT 20 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- CHECKT TJEERD RAINWAY, WAARMEE JE STEAM-GAMES OP ALLE APPARATEN SPEELT
- DUIKT WOUTER IN DE WONDERE WERELD VAN STAR CITIZEN
- HAALT GRADDUS HERINNERINGEN OP MET PRINCE OF PERSIA
- HEEFT TJEERD GOD OF WAR GESPEELD
- NEEMT SIMON REVANCHE OP SPEC OPS: THE LINE
- GEEFT SAMUEL METAL GEAR: SURVIVE EEN CIJFER
- EN KNALLEN WE IEDEREEN DE MOEDER IN BATTALION 1944

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

MINNETJES

Dennis hield voor de grap eens het aantal uren bij dat er op de redactie daadwerkelijk gewerkt werd - en dat viel vies tegen! Daarnaast houdt onze redactiecoördinator ook gewoon van machines met grote knoppen.





VOORUIT MET DE GEIT

Om zijn kids even bij de games weg te halen en échte cultuur te laten snuiven, nam Jurjen ze mee naar een museum. Gamemuseum Bonami in Zwolle, om precies te zijn. Leuk om de kids hun skills op arcadekasten te laten testen, Tennis op de Virtual Boy te spelen en eindelijk weer eens Pokémon Stadium te spelen. Hoogtepunt was toch wel de set-up voor vier-speler-Zelda op de GameCube, met doorgeschakelde monitors in plaats van GBA-schermen. Helaas wilde de jongste na het bevrijden van de eerste maagd snel weer terug naar de Xbox One, om daarop vervolgens de hele middag Goat Simulator te spelen. Cultuurbarbaartje!

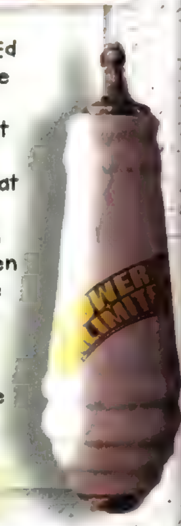
POËZIE
IN PLAATS VAN PILS



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION



Zoals je al kon lezen, was Ed deze maand een weekendje op Vlieland, en natuurlijk nam hij ook even een kijkje aan het strand, waar hij tot z'n verbazing een vrachtwagentje tegenkwam dat als bandenspoor dichtregels achterliet! Deze kunstzinnige strofen over zon, zee, eb en vloed maakten het fraaie plaatje van dit winterse Waddeneiland voor hem helemaal compleet ... en het is ook weer eens wat anders dan de muren van gestapelde bierkratten die we 's zomers in deze contreien vaak tegenkomen.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube — YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

Facebook — FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

Twitter — TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



PU-BAAS GEPROMOVEERD

Onze hoofdredacteur werd onlangs door Shownieuws benaderd om wat te vertellen over eSports. Hartstikke leuk natuurlijk, maar dan is het wel zo aardig als het productieteam van SBS zijn huiswerk doet. Want om Martin nou meteen te promoveren tot 'esports-expert' ...

CRITICI ZIJN KRITISCH

Dennis en Wouter bingeden voor de gelegenheid het volledige eerste seizoen van Altered Carbon, de nieuwe sciencefictionsensatie van Netflix. Al snel bleek dit geen hap-slik-wegserie, maar dat het hard werken is om de verhaallijn enigszins te kunnen doorgronden. En hard werken? Meh, zo blijkt: de heren geven Altered Carbon een mager 7'tje en een 7,5. Op andere websites doet de serie het overigens aanzienlijk beter.



Maand in BEELD

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Normaal gesproken zou Ed op deze plek wat screens hebben verzameld uit eerdere delen van de coverview game, maar dat ging in het geval van Sea of Thieves niet op natuurlijk. Daarom een paar afbeeldingen uit een lang vergeten PU-rubriek: Maand in beeld...


Ward houdt niet van vliegen. Hij zegt altijd: 'er zijn meer vliegtuigen op de bodem van de oceaan dan duikboten in de lucht'.


Foto genomen vijf seconden voor Peter Koelewijn een wedgie zou krijgen van Graddus.





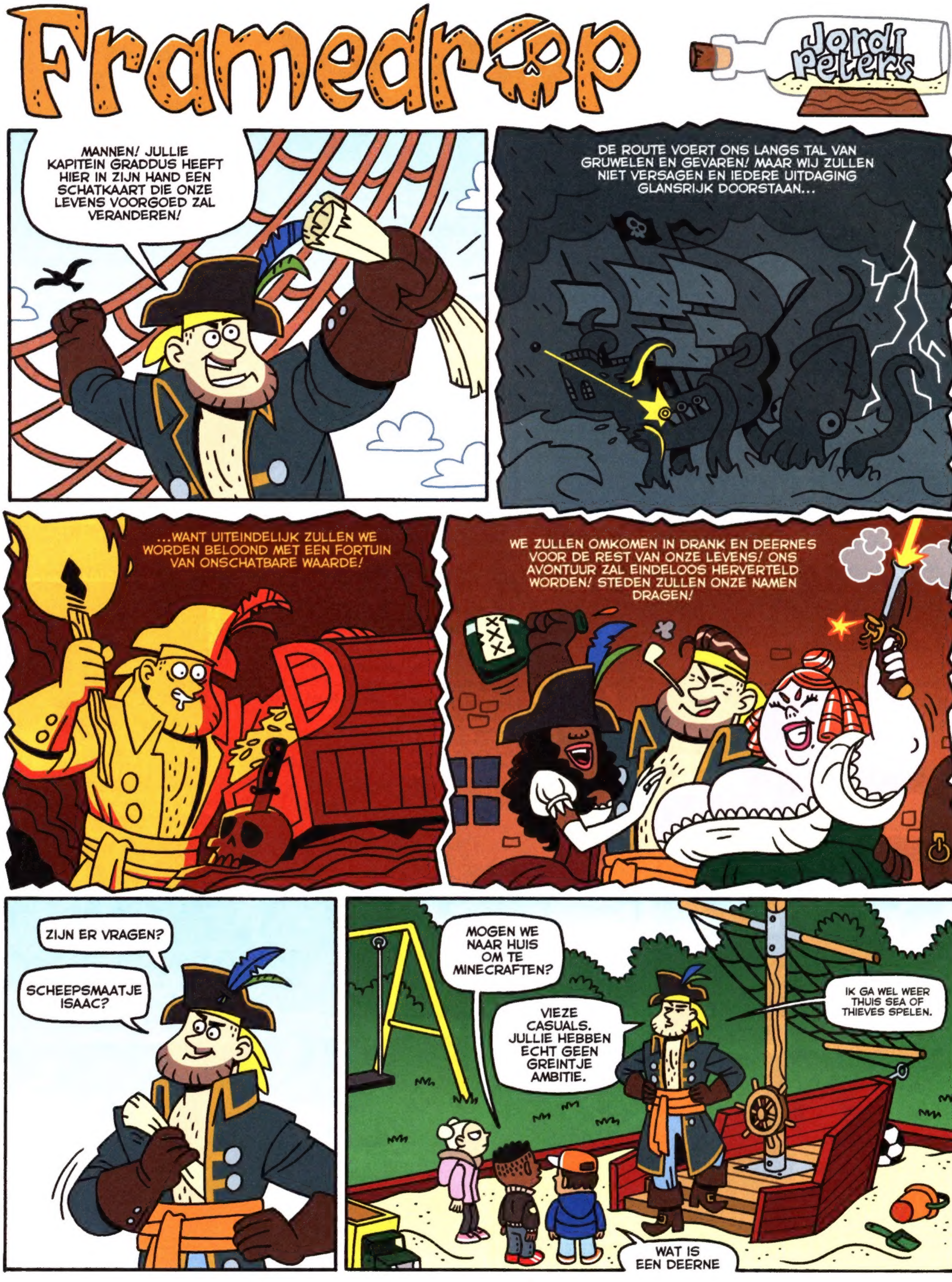



Vlak hierna werd dit tweetal gesommeerd om wangslijm af te staan in verband met de brute verkrachting van een koningspoedel.








Framedrop
Jordi Peters
MANNEN! JULLIE KAPITEIN GRADDUS HEEFT HIER IN ZIJN HAND EEN SCHATKAART DIE ONZE LEVENS VOORGOED ZAL VERANDEREN!
DE ROUTE VOERT ONS LANGS TAL VAN GRUWELEN EN GEVAREN! MAAR WIJ ZULLEN NIET VERSAGEN EN IEDERE UITDAGING GLANSRIJK DOORSTAAN...
...WANT UITEINDELIJK ZULLEN WE WORDEN BELOOND MET EEN FORTUIN VAN ONSCHATBARE WAARDE!
WE ZULLEN OMKOMEN IN DRANK EN DEERNES VOOR DE REST VAN ONZE LEVENS! ONS AVONTUUR ZAL EINDELOOS HERVERTELD WORDEN! STEDEN ZULLEN ONZE NAMEN DRAGEN!
ZIJN ER VRAGEN?
SCHEEPSMAATJE ISAAC?
MOGEN WE NAAR HUIS OM TE MINECRAFTEN?
VIEZE CASUALS. JULLIE HEBBEN ECHT GEEN GREINTJE AMBITIE.
IK GA WEL WEER THUIS SEA OF THIEVES SPELEN.
WAT IS EEN DEERNE


WD SSD
GET AHEAD OF THE GAME
MY FIRST STEP WAS THEIR LAST BREATH.
SPONSORING:
OVERWATCH
HEROES
DUTCH COMIC CON
31 MAART & 1 APRIL 2018
• UTRECHT •
Western Digital, WD and the WD logo are registered trademarks or trademarks of Western Digital Corporation or its affiliates in the US and/or other countries. All other marks are the property of their respective owners. ©2018 Western Digital Corporation or its affiliates. All rights reserved.



2X NVME SSD | DUAL-SLOT | 4X HDD/SSD | 64 GB DDR4 | TRIPLE DISPLAY | DUAL GIGABIT

SZ270R9 ▸ OPVALLEND, KRACHTIG

Krachtige mini-pc in buitengewone look: Het opvallende R9-design met zijn vrij instelbare RGB-ledverlichting is ontworpen voor gamers en hardware-fanaten die in plaats van een onopvallend optreden het grote podium verkiezen. De SZ270R9 houdt zich niet in en demonstreert een enorm systeemvermogen, aangevuurd door high-end componenten en ook buiten de behuizing zelfbewust.

- VOOR ACTUELE INTEL CORE PROCESSOREN
- BUITENGEWOON DESIGN MET RGB-LEDS
- GESCHIKT VOOR DUAL-SLOT GRAFISCHE KAARTEN
- OVERKLOKFUNCTIE MET TURBO-KNOP**
- WINDOWS-TOOL VOOR CONFIGURATIE
- RUIMTE VOOR VIER HARDE SCHIJVEN/SSD'S
- DRIE M.2-SLOTS
- ONDERSTEUNT INTEL OPTANE-TECHNOLOGIE

* Aanbevolen verkoopprijs. Fouten voorbehouden.
**Intel Core processoren van de K-serie (met variabele multiplicator) verondersteld.

www.shuttle.eu

Azerty www.azerty.nl | ALTERNATE www.alternate.nl | MENA COMPUTERS shuttleshop.nl

Shuttle®